邮发代号：52-198 每月5日、20日发行

2010-2011新赛季NBA观战指南

电脑乐园 游戏攻略

Personal ComputerGame Guide

11月号下



2010暴雪嘉年华

批判大会

三大知名“暴黑男”的

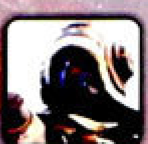
咒 喷 骂 踩 黑

藏经阁

2010年

十大赛车竞速游戏

强打攻略专区



失落的星球2

异星狩猎之旅

魔法门之
英雄无敌
凤凰归来
在线

全球唯一策略网游《英雄无敌在线》全新资料片“凤凰归来”

11月17日 颠覆公测

经典单机改编 3D动态战斗 独特策略竞技 千元新人礼包

官方网站：yx.91.com

零售价10元

双周刊 Vol.150 2010 11

ISSN 1008-2352

22

9 771008 235008

凭yx91009100登录pmlb.yx.91.com领取《电脑乐园游戏攻略》用户独享礼包



神鬼世界
搜索
全球期待暗黑类型网游
神鬼世界
SGSJ.WANMEI.COM
我已等不及成王
《神鬼世界》即将公测
即时立体投影 画面触手可及
重装灵魂战甲 捍卫家族领土
八种神幻职业 挑战暗黑世界
重现上古文明 开启王者霸业
完美时空
PERFECT WORLD
www.wanmei.com
渠道区域合作：010-58858776


完美国际
搜索
国际版 完美世界
2012
w2i.wanmei.com
《完美国际》全新3D灾难巨制
12月穿越2012
重现新世界
第四维世界
第三只眼睛
第二次生命
另一段旅程
领取VIP激活码
GJCWNMGRXWFZSZ
上线就送2012元
www.wanmei.com
完美时空
PERFECT WORLD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 藏经阁
009 2010年十大赛车竞速游戏

PCGG 新作快报
012 幕府将军2：全面战争
014 Mindjack
016 战争之人：越南
018 第八区：偏见
019 极品飞车14
020 妖精：阿瓦隆传奇
021 血腥的好时光

PCGG 极速体验
020 荣誉勋章——武器系统全分析
022 辐射：新维加斯——这一站是狂野西部！
024 莉希缇之泪：道具屋经营之方
026 我辈是猫娘——利刃猫女

PCGG 强打攻略特区
030 失落的星球2 异星狩猎之旅
038 暗黑血统——全收集流程攻略(下)

PCGG 专题企划
044 2010暴雪嘉年华批判大会 三大业界知名“暴黑男”的咒、喷、骂、踩、黑

PCGG 游边戏外
062 2010-2011新赛季NBA观战指南

PCGG 卡牌桌游
068 巡礼桌游界的E3——2010埃森桌游展
070 三国志
071 轻松娱乐 轻松桌游

PCGG 东瀛宅急便
074 没有什么不能高达的！——高达主题餐厅：GUNDAM Cafe

PCGG 互动频道
054 电攻宝盒
076 玩家交流

搜狐月历

2010电攻单机业界动态表（11月）



虽然上半财年业绩不佳，任天堂对3DS仍充满信心。据悉在2011年1月8日至1月10日将举行为期三天的3DS演示体验会！

20

圣诞购物季将至，近日，索尼正式宣布PSP go掌机直线降价。PSP go美国市场价格从249美元降至199美元，日本市场则从26800日元降至16800日元。



《星际2》的首席设计师Chris Sigaty在接受IGN采访表示，2011年发售《星际争霸2：虫群之心》有很大的压力，看来该作无望在2011年上市。



IO Interactive最近解雇了近30名员工，很难预测《杀手5》是否会被取消开发。

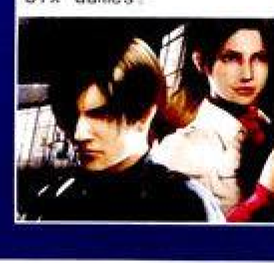


欧洲首个视频游戏博物馆预计在明年于罗马落成，该馆定名为ViGaMus，将重点展示当前游戏发展趋势，并将举办业界游戏展会和研讨会。

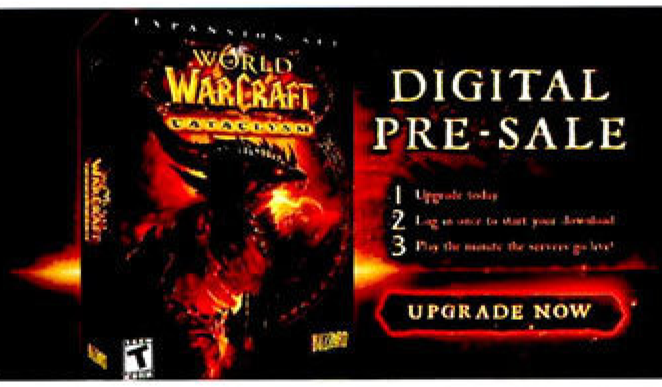


微软透露，Xbox 360玩家在Xbox Live线上每月花费超过10亿小时！据悉，目前Xbox Live全球会员超过2500万，平均每月使用时间都在40小时以上。

继《丧尸围城2》之后，卡普空可能将把《生化危机》外包给加拿大游戏工作室Slant Six Games。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



离灾变时间还有半个月，和电攻小编们一起倒计时

23天11时11分11秒

大灾变倒计时

18



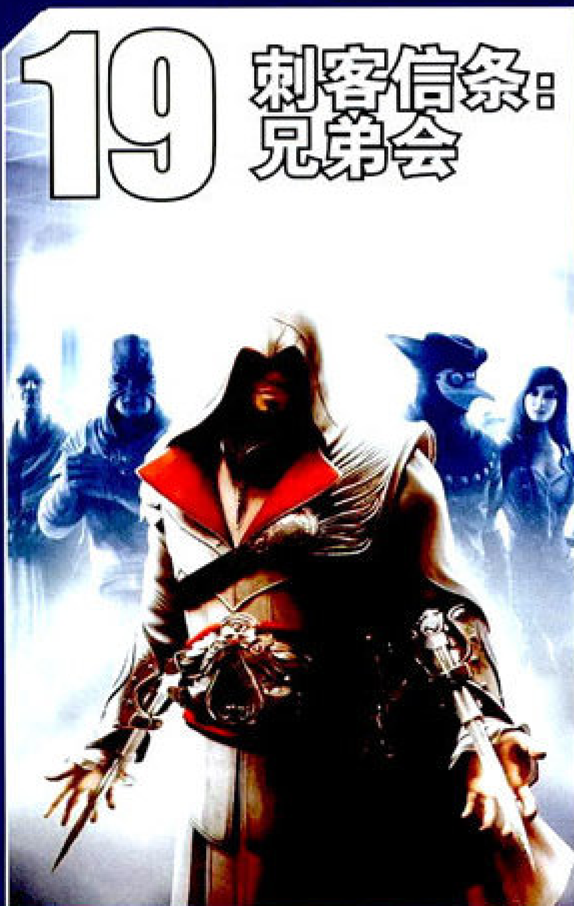
韩国Gstar2010游戏展

被评价为3D版《柏德之门》的《龙歌》将在台湾推出续作《龙歌2：时光之流》，二代在各方面都有长足进步，将由英特卫代理。



19

刺客信条：兄弟会



30



咒语力量2 命运信仰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号 14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1.本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2.稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3.本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

文中评论均不代表本刊观点

四面楚歌 十面埋伏 360遭遇围剿！



近日多家互联网软件厂商公开发表联合声明，一致反对360不正当竞争行为，新一轮互联网大战一触即发！以下为联合声明的全文内容：

> 金山，中国本土市场著名的专业安全厂商；
> 百度，最大的中文搜索引擎提供商；
> 腾讯，中国最大的互联网综合服务提供商；
> 傲游，超过5亿次下载的专业浏览器开发商；
> 可牛，新兴的安全软件厂商。
> 我们来自互联网不同的服务领域，一直致力于中国互联网的健康发展，为广大用户提供便利、安全、健康的产品和服务。但是，在过去的一年中，我们都遭受到同一企业的恶意攻击和伤害。我们特此发表联合声明，揭露360的种种恶行，表达我们坚决反对360不正当竞争的行径，并呼吁加强互联网行业自律，为中国互联网的健康发展创造良好环境。

盛大游戏安全提醒：输入账号信息前请关QQ

我要评论(69)

近日，盛大游戏旗下《永恒之塔》今日发布“360安全卫士安全提醒”公告，称“鉴于最近360安全卫士发布报告指出，腾讯qq存在侵犯用户隐私的问题”，提醒玩家输入账户密码、付费充值、以及进行私密对话时，“先关闭qq”，以保证个人信息安全。

除《永恒之塔》，盛大游戏旗下《星尘传说》等也发布了类似的公告，《龙之谷》将于明日起开启安全月保护账号活动。另据玩家透露，盛大游戏旗下部分游戏采用了游戏内部公告的形式进行安全提醒。（完）

附：盛大游戏《360安全卫士安全提醒》公告全文：

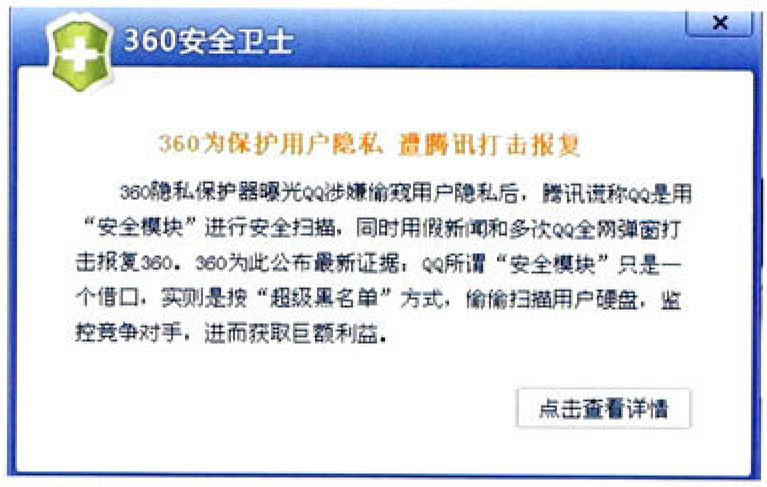
亲爱的玩家，

鉴于最近360安全卫士发布报告指出，腾讯qq存在侵犯用户隐私的问题。

为此，我们提醒您在输入账户密码、付费充值、以及进行私密对话时，请先关闭qq，以保证个人信息安全。

360有点像是被人当枪使了……

▲ 盛大建议关闭QQ



其实 他们死掐 在我们看来 1 cm 不到的距离



都是本地狐狸，装什么聊斋啊？大家都是互相知根知底的，谁也甭想蒙谁骗谁。360这几年做的是不错，但是掌握了大量的用户之后突然就有点羽翼丰满，有些想乍翅的感觉。先是欺骗用户，后是攻讦同行，今天搞这个，明天干那个，把用户玩弄于股掌之中，似乎天底下就他一个360安全卫士是名门正派，其他软件都是歪门邪道。

最近还弄了一个开机助手，动不动提示我被全国99%的人打败了。每次一打开360君，360君就会幽幽的来上一句，您已经X天没有体检了……仿佛深宫大院里的嫔妃，说着，殿下，您好久都没来临幸人家了……而且怨妇总是告诉我我的开机速度是全国垫底的5%，像嫌弃殿下的性能力一样。

你说你是想死啊还是不想活了？软件好评、恶评他一个人说了算，竟有点黑老大占山为王收保护费的感觉。说什么QQ“窥探隐私”，你360偷窥的还少了么？你说你自己本身就是一个流氓软件，还天天骂别人耍流氓。你当我们用户都是傻啊？您就别装大侠了，我们只不过是在几个流氓中选一个稍微眼顺一点的凑合着用罢了。

最近对于PC用户最提神的一件事就是360和腾讯疯狂弹窗口，我说你流氓，你说我无耻，我说你下流，你说我卑鄙……大家猜测，这种事情搞到最后会不会发生这种情况，360提示QQ是危险软件，请卸载。QQ提示360是流氓软件，请关闭……其实大家都知道，无非是利益之争，谁也不要打着为用户着想的旗号，我们不选边站，我们就看热闹。但是这种发展到让用户二者择其一的局面实在是有点太极端了，对用户来说，360这小流氓，还是做了不少好事的，但跟企鹅对着干，有点太托大了。



暴风影音董事长兼CEO在微博上发言：“‘让享受视频更简单！’暴风今天想针对优酷的收费服务，正式恳请优酷：

1. 把收费服务拿回去整顿清楚再推出；
2. 把自己提供的到底是高清还是标清描述清楚，尊重对用户的要约；
3. 要不干脆真的给大家提供真正的高清（720p以上）视频服务。

以上任选一条即可，但在一个月内给予正式的说法。”

现在是一个战国之乱的年代，现在是一个百家争艳的年代，随着互联网文化和商业的与时俱进，各方豪杰纷纷攻城略地、据地称王。网游界的各种纷争就不要说了，随着网络的深入，视频逐渐成为网络文化的一个重要流派，各大门户网站围绕视频这个阵地展开了一番争夺，优酷、土豆、暴风、56……即使在语音平台这个阵地上，也有IS、YY、QQ、UC……

有感于最近业内的各种口舌之争，我在公司里感叹现在是狗咬狗的年代。干架，成了一种流行的、成本低廉的宣传活动，可以起到让人意想不到的热点效果。不过这种炒作也有一定的技巧性，怎样做到声色厉茬、张牙舞爪但是又毫发无伤是一门高深的学问，一巴掌甩过去对方心领神会的鬼哭神嚎，干了半天架双方还是风度翩翩、发型不乱，围观群众反而会被你们喷一身口水，从双方的对骂中了解到他们的身世、背景、以及各种优点……这真的是一种绝妙的宣传方式。但是要像腾讯跟360这种真的动手撕捋起来，那就不好看了。

暴雪指责Valve有失检点 松开你的脏手！



在暴雪得意洋洋地公开星际争霸2的DOTA地图时，谁也想不到关于DOTA商标的争夺将会使暴雪这种老货也张牙舞爪起来。在此之前Valve与目前DOTA的制作人Icefrog合作，正式公开了DOTA 2，并且在此之前还抢注了DOTA商标，而这已经引起了英雄联盟制作团队的不满，在暴雪官方亲自公开基于星际2引擎开发的DOTA地图之后，暴雪的Rob Pardo也对Valve的做法提出了批评，他表示无法理解Valve的行为。

暴雪的Rob Pardo告诉Eurogamer的记者，他对Valve的动机表示困惑，暴雪有权把SC2的Mod命名为Blizzard DOTA：

“在我们看来，这等于揩了暴雪及魔兽争霸III社群的油，这么做是不上道的。”暴雪主管游戏设计的执行副总裁Rob Pardo称。

“老实说，我对此有些困惑，DotA显然是暴雪社群的劳动成果，Valve拿了就跑还试图吃独食，真不可理喻，这本来免费供应的。”

“Valve一向尊重Mod社群，口碑如此之好的公司来这么一下子真让人想不通，我确实搞不清楚他们为啥要这样。”Pardo作无辜状。

读者回复

——爸爸妈妈打起来了，这可不好。

——每月15美元吸血还指责别人揩油？

——这是某人在追悔莫及还是Activision又要告人了？

——俗话说得好，夫妻在一起久了连脾气都像，Blizz和Acti越来越像一个人了。

老P在接受采访时明确表示：Valve抢注商标的行为是一种流氓行径，DOTA是玩家的DOTA不是某一个公司的，Valve无权独占。虽然双方目前还没有明确地撕破脸皮的迹象，但是不排除这种扯皮到最后要发展到对簿公堂的地步。显然对于动视暴雪这种老打官司的油条来说，干倒Valve不在话下。

百度不得人心 游戏厂商无人问津

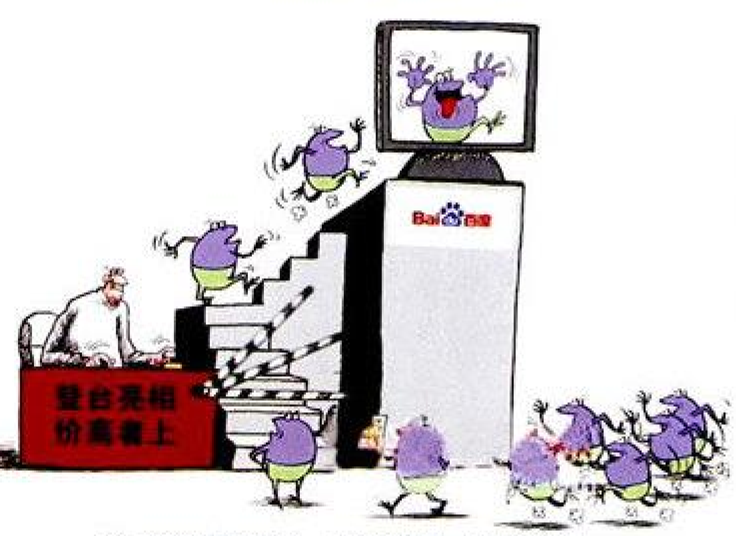
靠着政策的扶持，百度在中国占据了70%左右搜索市场份额，不过在游戏领域，这一战绩却得不到体现，除了少数游戏私服外，百度的网页游戏和网络游戏的关键词竟然长期处于无人问津状态。

游戏厂商不但不买百度的账，他们还有自己的“潜规则”，一位游戏领域厂商向《第一财经日报》讲出了这个“潜规则”：不购买百度的关键词推广自己的游戏，也不会购买竞争对手的关键词广告来推广自己。

而购买百度关键词也不能给游戏厂商带来好的营销结果，“百度的搜索带来的转换结果远不如腾讯，只会凭空增加一笔投入。”

据一位和百度合作的游戏领域高层介绍，游戏厂商和百度的合作联营不是很愉快，因为如果不购买百度的搜索关键词，百度就会把这些关键词用来推广百度自己投资的游戏。“把本来给我们的流量给了他们自己的游戏。百度一边做裁判，一边做运动员。”



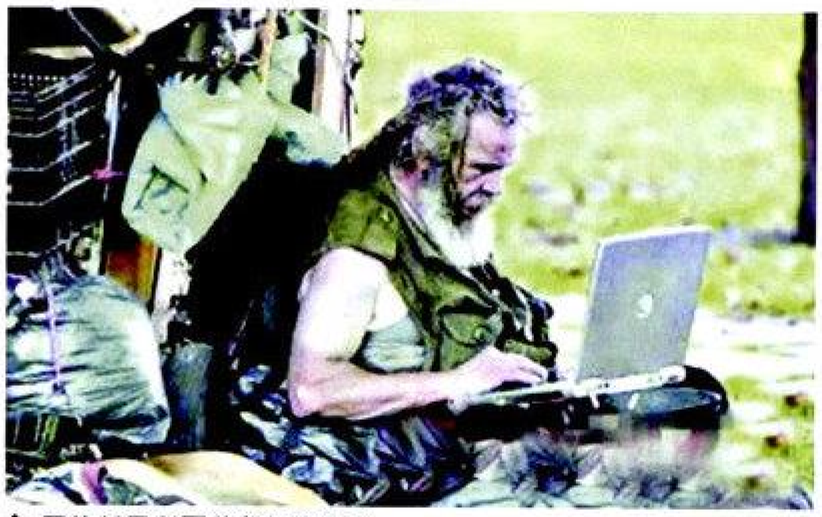


百度竞价排名：不求真实，但求价高

百度关键词和指数、排名什么的，其不准性是出名的，里面的猫腻大家都懂，无非是欺负老百姓愚蠢。央视也曾爆料过百度排名实际上就是花钱买，内幕不少。我觉得，做公司，尤其是做品牌公司，还是要坚持一定的商业道德的，为了利益而无所不用其极，那是非常下流、令人不齿的行为。度娘，实在是一个没有节操的企业，这也从一方面反映了国内企业的低劣文化。

国外版犀利哥 边流浪边上网

大家还记得此前红极一时的犀利哥吗？其忧郁的眼神、潇洒的穿着打扮，至今还有被不少人谈论甚至模仿。日前，一位被称为“国外犀利哥”的人物从国外的网络红到了国内。当然他的厉害之处，不单是造型，而且“流浪”得相当时髦——带着笔记本随时上网facebook。据了解，这位国外版犀利哥装备相当齐全，不仅有一台超市购物车以及一把雨伞，而且他随身带着一台笔记本电脑，不过，从这台电脑的残缺程度来看，应该是某人的丢弃品。最厉害的是，这位犀利哥是一个“技术宅”，他自行组装了一个简单的太阳能电池板，购物车上还挂了一个音响。



国外版犀利哥装备相当齐全

同时，根据拍图者表示，这位犀利哥还是该城市WIFI热点的“活地图”，只要跟着这位大叔走，就必定能找到免费的WIFI。这位国外犀利哥最常在网上干什么，是在youtube上看视频，还是在twitter上分享哪里有好的垃圾？也有可能是在facebook上偷菜。

“真有技术含量，这是新的流浪方式吗？！”许多网友纷纷跟帖表示，这位犀利哥可谓是开创了流浪2.0时代。有网友更猜测到，这位流浪汉之前应该是IT精英，在之前金融危机中破产了，因此即使流浪也要带上心爱的笔记本随时上网。有网友则表示，“国外城市免费WIFI似乎无处不在，真让人羡慕。”

打击水货 苹果Apple Store中国正式上线

北京时间2010年10月27日，苹果公司正式在中国内地开通Apple Store。用户可以通过苹果的官方网上上带你购买到iPad、iPod、iPhone、Mac等产品。通过苹果官方商店订购的产品可以享受包括iPod/iPad激光刻字、礼品包装、DIY配置Mac Book等服务。同时苹果还通过现金优惠等政策鼓励在校学生以及教职员工选购苹果产品。而在支付方面苹果公司则使用了国内用户更为习惯的支付宝以及信用卡支付。业内人士认为苹果在今年加大在中国方面的投入，除了在国内大开旗舰店之外Apple Store的上线将会对水货产品形成重大威胁。比起水货商苹果官网产品无论是在产品质量还是服务方面都有着先天优势，水货iPhone等产品将会面临着巨大的考验。



“服务”和“质量”是山寨所不具备的

PDF过刊杂志收藏购买微信：btw888888

来生也疯狂
2010布里斯班僵尸漫步



小哥可真敬业啊！

2010年度布里斯班僵尸漫步活动在澳大利亚的这座阳光明媚、充满诗情画意的“河流之城”盛大举行，为游客展现了它充满活力、调皮不已的别样风情。据当地媒体报道，这场僵尸漫步活动聚集了超过5000名当地喜爱化妆恶搞的市民，在布里斯班的中心地区华丽丽的开始了他们的“恐怖秀”。由于人数众多，当地的一些街道一度堵塞，不过警察叔叔们并没有因此龇牙咧嘴，因为他们中的许多人也融入漫步，在活动现场不乏寂静岭、生化危机、魔兽世界、星球大战等Fans的激情COS。

值得一提的是，该活动并不是一群无聊市民的惊悚闹剧，实际上本次活动有一个重要目的，就是为成立于1970年的澳大利亚一所神经系统疾病研究机构免费宣传拉赞助，以期待能够为被精神疾病困扰的患者们带来福音。



一群僵尸组团去RAID农场

谷歌显示和移动广告收入
共计35亿美元

搜索引擎的盈利从何处来？谷歌官员披露了其原本保密的显示和移动广告的统计数字：谷歌搜索引擎的收入有25亿美元来自于Youtube的广告，以及有10亿美元来自于移动广告。Android的移动搜索比两年前增长了五倍，这显然是互联网搜索的未来。

Youtube是一个特别耀眼的明星，每个星期的网页浏览量超过20亿次，同比增长了50%。这些网页浏览量都是赚钱的。然而，谷歌首席财务官Patrick Pichette不愿意说明Youtube是否盈利。

同时，谷歌移动广告业务年收入为10亿美元。在谷歌Android设备上的移动搜索比两年前增长了五倍。Rosenberg说，这意味着使用智能手机产品和服务的用户每年将给谷歌带来10亿美元的收入。这显然是互联网搜索的未来。



前几天跟朋友也谈到了网络新兴产业的发展，显然，随着iphone、ipad等智能掌机平台技术应用的飞速发展，相关的产品内容附加值也越来越重要。但是放眼国内，还没有相关的企业做这方面的投资，看来山寨产业和复制思维已经把我们的未来给毁了。近期，随着苹果在线商城（Apple Store）在中国正式上线，缺少超值内容服务的水货等山寨机将被逐渐驱逐出市场。

玩游戏你们不行！
日系网游始祖《梦幻之星》12月停运！

SEGA宣布，旗下的PC线上角色扮演游戏《梦幻之星网络版》将于12月27日16:00结束日本地区的所有营运服务。《梦幻之星OL》是以SEGA角色扮演游戏代表作《梦幻之星》所改编的线上角色扮演游戏，2000年12月起曾陆续于DC、PC、NGC、Xbox等平台推出，并历经多次改版，除了PC版以外的其他版本目前都已结束营运。



Mstar中国区停运
创下最快倒地纪录！

10月25日，《Mstar》官方论坛发表公告称，中国区测试等所有运营工作终止，创下了首次测试开启仅一个月后即停运的记录。《Mstar》是由韩国Nurien开发的一款虚幻3引擎的舞蹈网游，国服于9月24日开启首次测试，并于10月7日中止。官方曾表示二次测试在解决完首测问题后将会开启，但在等待了两周之后，却得到终止运营的消息。

根据官网的公告，游戏终止运营的原因是“公司高层决议不再负责Mstar中国区的一切运营工作”。



编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

文中评论均不代表本刊观点

留学十八年 瘾斗士 首开微博仅两句英文全错！



有人质疑瘾斗士的学历真实性，称他只不过在国外刷了18年盘子

在这个全民围脖的时代，陶宏开也终于在腾讯注册了自己的围脖，并且在第二天一早就开始了通过围脖与网友面对面的小活动。与以前陶宏开在访问中使用“YES！”“OK！”一类的准英语词汇不同，这次在微博上陶宏开也不忘秀一下自己的英语水准。

如果说themseives是简单的拼写错误的话，那第二段长长的英文短句实在是难以理解并且很像快译出来的句子。如果一个人长达十八年经常使用英语交流的话，绝对不应该说出“want to be helped”这样奇怪的并且不符合语法的短语

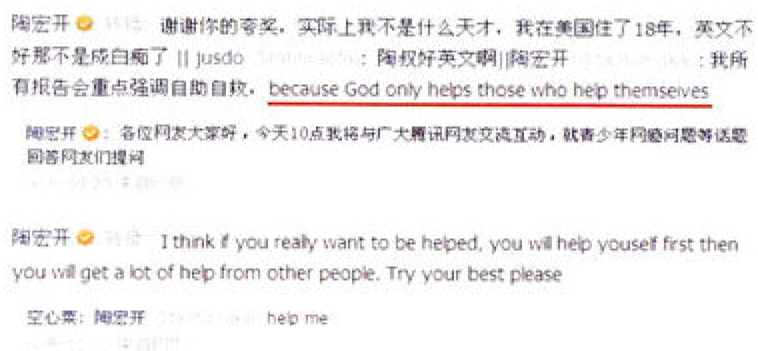
1.because God only helps those who help themseives（理解翻译：因为上帝只帮助那些肯自我救助的人）

2.I think if you really want to be helped, you will help youself first then you will get a lot of help from other people. Try your best please（理解翻译：如果你真得很需要被帮助，你先帮助你自己然后你就能得到别人的帮助，努力吧！）





陶教授成了互联网的风云人物



这都是“神马”？网博会雷囧瞬间回顾

由文化部、科技部、工业和信息化部、广电总局、新闻出版总署、国务院新闻办公室、共青团中央、北京市人民政府联合主办，文化部文化市场发展中心承办的第八届中国国际网络文化博览会于10月21日至24日在北京展览馆举行。作为国内规模仅次于CJ的游戏盛会，现场也吸引了相当数量的厂商和玩家。下面我们给大家带来一组另类的新闻报道。















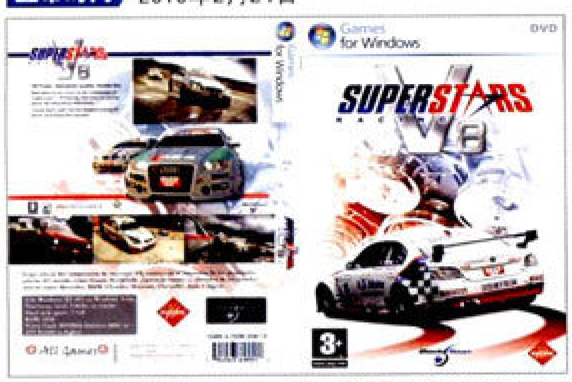
2010年十大赛车竞速游戏

记得在上期藏金阁的体育游戏系列中，大叔放进了一款最新的F1赛车竞速游戏，立即引发了不少赛车爱好者们的强烈兴趣。有读者来信希望大叔能再多介绍一些好玩的赛车游戏。那本期我就为大家带来今年发布的十款最新赛车竞技游戏，其中不乏大公司的大作品，不过赛车游戏对显卡的要求也很高，你要有心理准备哦！



超级明星V8拉力赛：新挑战

英文名称	Superstars V8 Next Challenge
开发公司	Black Bean Games
官方网站	www.superstarsv8.com
上市时间	2010年2月24日



该游戏是Black Bean赛车系列的最新作，游戏的开发听取了很多老车手及明星车手的意见。他的建议使游戏作出多项改进，并融入诸多现实世界元素以及调整每个赛车的性能。新版本还从世界顶级赛车制造商处获得了众多新车的授权，以及有新的塞道，而且还有世界知名且最具挑战性的赛道。



“新挑战”将拥有新的挑战模式、线上体验以及更加真实的3D环境。Black Bean将保持并不断完善其高质量的作品。《超级明星V8新挑战》将给你带来一个极速且令人兴奋的全新的赛车体验！



索尼克世嘉全明星赛车

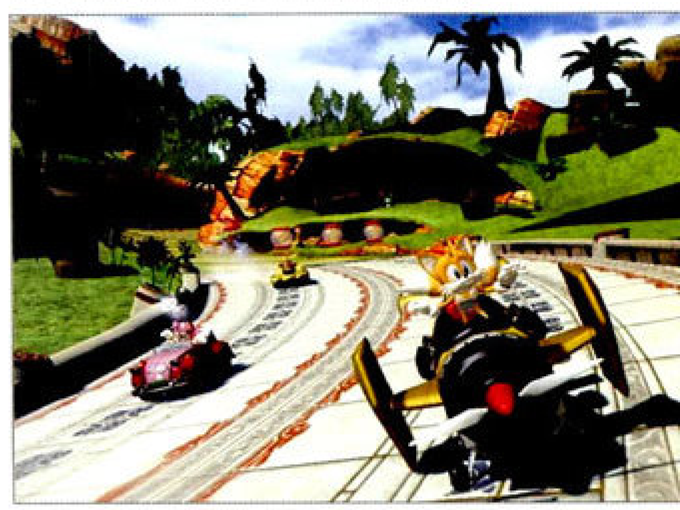
英文名称	Sonic & Sega All-Stars Racing
开发公司	Sumo Digital
官方网站	www.sega.com/games/sonicracing
上市时间	2010年3月1日



本作品是世嘉（SEGA）今年公布的唯一一款全平台赛车游戏，游戏版本不仅覆盖了家用机、PC平台和掌机平台，连最新的IPHONE游戏平台也没有错过！游戏类似任天堂《马里奥赛车》系列，网罗了以世嘉招牌电玩明星索尼克为首的各路世嘉电玩明星共同加入这场大狂飙。联网模式支持多位玩家进行比赛。玩家可以使用“索尼克”“欢乐桑



巴”“超级猴球”等世嘉知名作品的电玩明星驾驶车辆追逐竞技，比赛中需要收集各种道具，积极妨碍对手才能率先到达终点。

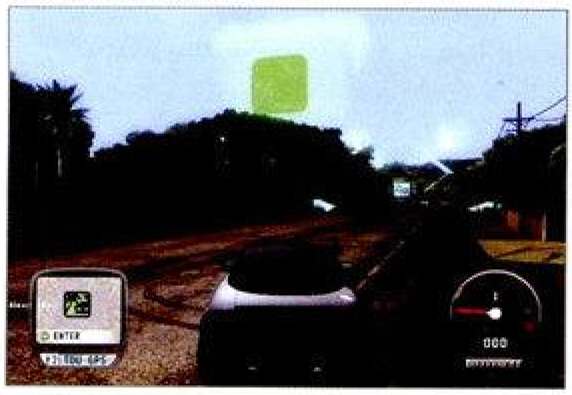


无限试驾2

英文名称 Test Drive Unlimited 2
开发公司 Eden Atari
官方网站 www.testdriveunlimited2.com
上市时间 2010年9月18日（试玩版发布）



游戏中的有2座岛屿：西班牙伊维萨岛和前作中的瓦胡岛将会以全新的面貌展现在玩家眼前。游戏新增了合作模式，其中一名玩家充当导航员，另一名玩家负责驾驶，然后组队与其他玩家竞速。



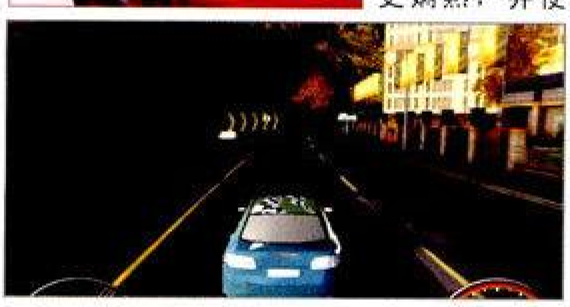
游戏设计了一个全新的出发大厅，玩家可在此挑选赛事和人员。游戏同时也保留了传统的单人兜风任务，只不过这一次有豪华滴SUV可供把玩；RPG要素也有所加重，比如玩家可组建自己的赛车俱乐部，参与各项赛事或只是单纯地自娱自乐。开发单位还打算为游戏加入车损模型和日夜转换环境，让玩家一天24小时都可以飙车。

热浪

英文名称 Heat Wave
开发公司 Nemesys
官方网站 www.city-interactive.com
上市时间 2010年4月23日



在汤森市街头的疯狂比赛中打败你的对手，胜利会带给你名望和赛车升级所需要的钱，这将会使你的技术更娴熟，并使你成为受欢迎的赛车手。请记住！你只有一个目标，那就是成为全城最好的赛车手！游戏特色要素丰富，你可以选择25种不同的赛车，游戏中有超过30个跑道，一个可以追踪你是否进步的特殊系统，让你充分感受赛车引擎所带来的热浪般的体验。不过由于开发公司的实力有限，因此游戏在效果的展示方面还略显粗糙，只能算是一个过时的3D作品。



争分夺秒

英文名称 Split/Second
开发公司 Black Rock Studio
官方网站 www.disney.co.uk/split-second-velocity
上市时间 2010年5月20日

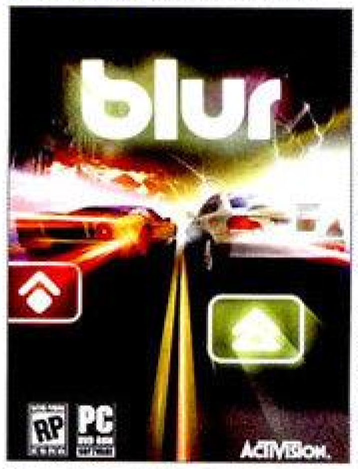


《争分夺秒》是一个紧张刺激的动作赛车游戏。游戏里的背景，是一个极度推崇竞争的电视真人秀。在游戏里，参赛者彼此角逐，看谁能第一个冲过终点线。比赛场地是一个专门为这个电视节目而建造的城市，车手们可以在里面肆意破坏。他们的最终目的，是要成为本赛季的冠军。在游戏里，参赛者不仅可以使用赛车彼此撞击，以求将对手撞出赛道，他们还可以利用爆炸，将比赛的状况大为改变。玩家必须精心布局，把握好时机，才能让敌手脱轨、将赛道改变或是开创出全新的通路来。



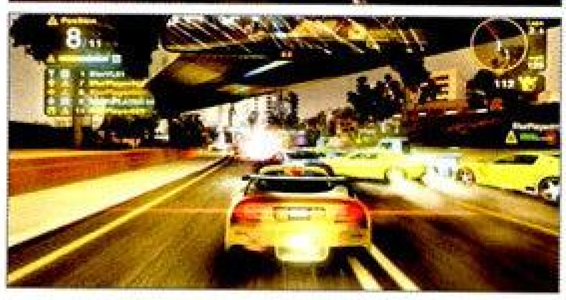
疾驰残影

英文名称 Blur
开发公司 Bizarre Creations
官方网站 www.blurthegame.com
上市时间 2010年5月26日



《疾驰残影》是一个让玩家体验心跳历程的终极竞速游戏，有多种眼花缭乱的车型可以进行游戏。驾驶员可以在到处是急转弯的真实感很强的小路上行驶，在明暗交替的小路上，50多辆不断加速撞飞其他人来炫耀车速的车流中惊心动魄的跳跃。游戏是以Bizarre Creations独一无二的创新为背景展开的，可供玩家与朋友建立盟友、对手、崇拜者网络模式和个人竞技模式。《疾驰残影》为所有玩家带来全新的急速体验。不过，关键的关键还是这款游戏是由动视暴雪监制发行的，我们有理由相信这是一款不折不扣的大作。







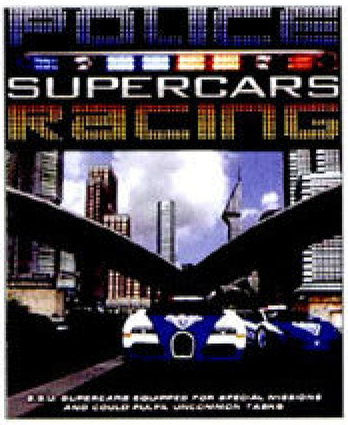
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

2010年 十大赛车竞速游戏

编：阿汤叔　美：啡哥

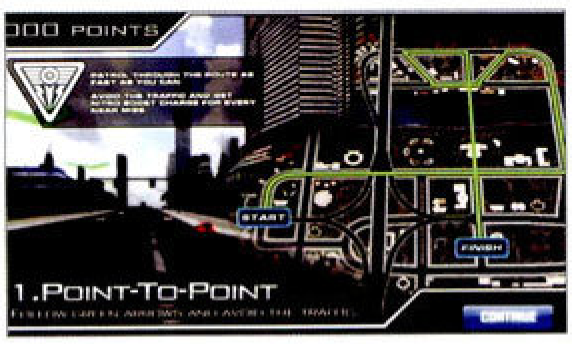
警察超级赛车

英文名称 Police Supercars Racing
开发公司 gametop
官方网站 www.gametop.com
上市时间 2010年6月12日



相信玩家们只有开车超速被警察追的经历，又是否尝试过开着警车飙车的体验？而且开的都是由全世界名牌跑车改装的警车，这一定很刺激吧！《警察超级赛车》就把这样的刺激带到游戏中。游戏发生在一个名叫太阳城的虚拟城市，这是个很有前途的城市，但犯罪率上升，使在这个地方生活变的危险。极端分子霸占道路，使交通限入瘫痪，他们不遵守城市交通管制。你将扮演超级警察部队，开着崭新的高级警车对这些做法开始进行打击。



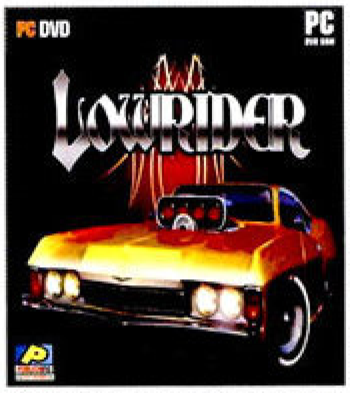


嘻哈跳跳车

英文名称 Ride'em Low
开发公司 RED Dot Games
官方网站 reddotgames.pl/index.php/181
上市时间 2010年9月25日

这是一款Lowrider竞速游戏。所谓Lowrider是一种悬挂被改装到让车身贴在地面的车，也称为低驾车。一般Lowriders都是

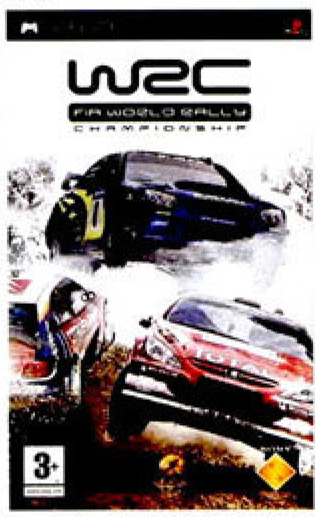




一些上世纪50年代的经典老爷车，人们在这种车上装上了液压系统，使得汽车可以在路上自由的舞蹈。玩家在游戏初始可以购买一辆老爷车，通过与其他车手竞速赚取金钱用以改装自己的车子，如更换轮胎和轮辋，降低悬挂和安装液压悬挂系统等，之后玩家将可进入游戏中所提供的三种Lowrider竞赛模式，即弹跳，舞蹈和自由式。

FIA世界汽车拉力锦标赛

英文名称 WRC: FIA World Rally Championship
开发公司 Black Bean Games
官方网站 www.wrcthegame.com
上市时间 2010年10月5日



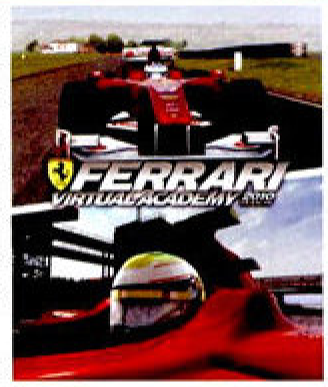
这款游戏的主要目标就是将WRC这项赛事带给拉力和游戏爱好者，热衷于汽车的WRC爱好者们将会在这款独特的游戏中体验真实且易上手的驾驶模拟。游戏拥有 78个不同的拉力赛道，拥有550千米不同的路面条件，均来自于承办WRC的13个不同国家。游戏还将第一次加入“WRC之路”这样的生涯模式，玩家在里面有机会挑战50种不同的奖杯。另外游戏还加入了多种在线多人游戏模式，力图将《FIA世界汽车拉力锦标赛》打造成经典的竞速游戏，并向玩家传递终极的拉力游戏体验。



法拉利虚拟学院

英文名称 Ferrari Virtual Academy
开发公司 Ferrari
官方网站 ferrarivirtualacademy.com
上市时间 2010年9月15日





这是由法拉利公司官方开发的模拟游戏，意在让大家能更加了解法拉利的赛车。游戏并不只是画面看起来相当真实，法拉利也承诺整台F10完全基于官方CAD数据。在物理方面，法拉利不做偷工减料，将采用车队的一些测试模拟资料尽可能真实地还原F10的传动动态和轮胎物理。游戏将会使用与真实F10相同的调教系统，你也可以亲自调教赛车挑战世界各地的一流玩家。另外，游戏还包括完整的回放系统和实时全球玩家成绩统计表。本作无疑将成为方程式模拟游戏中里程碑级的作品。





硝烟再起，称霸日本

幕府将军2 全面战争

即时战略	幕府将军2：全面战争		期待度
	现代空战	游戏公司 Sega Entertain	发售日期 2011年1月	A

全面战争系列最新作

日本老牌游戏厂商最近公布了一款全面战争系列游戏，《幕府将军2》。整部游戏承袭前作的时代背景，瞄准了应仁之乱后的日本战国时代。



本作仍然保持着系列真实战争的特点

政治决策在本作中十分重要

全面战争系列向来宏大壮丽的战争场面而闻名于玩家之中，本作仍然延续了系列游戏的优良传统。作为战国时期的统治者，玩家必须考虑众多因素：家族的荣耀，与邻近大名关系的维持，以及当冲突不可避免时，玩家必须确保实力凌驾于对手之上。这些都在制作组的考虑之中，在游戏中加入了错综复杂的政治体系以及家族系统。



此作中展现了日本战国的各种特点

重现日本战国时代



绘制精美的游戏地图



幕府将军2的游戏场景位于一张绘制详尽的日本地图上，游戏提供了9个大名势力供玩家选择，以统一日本为最终目标。每一方都有自己的根据地及军/政强项。其中几家孤悬海外偏安一隅，自给自足但难以干预时政；另一些则整天大小阵仗不断，要靠手下的武士拼死维持局面。

两种游戏方式的结合

玩家所控制的大名将直接参与军事、政治活动，并掌控规模宏大的，实时战略的战争场景。可以说，本游戏结合了紧张刺激的即时战略，和节奏稍显缓慢的回合策略。



在非战争区域，将会采用回合策略的游戏方法


特有的暗杀系统还原了混乱的日本战国时代

重新开发的策略系统

在战略地图中，玩家可以通过各种政策来提升自己的国力，也可以派出各种特遣人员，去引发更多的矛盾冲突。通过其他大名间发生的战争和冲突，去削弱目标的实力，在本作中会成为一个非常重要的谋略。，玩家可以派遣的特遣人员角色有艺伎、忍者、目付（查了一下，等同于特务、奸细）以及僧侣。忍者和艺伎是刺客类型的，玩家可以用他们刺杀敌方的将领。

血肉之躯组成的战场


只有真刀的血腥战场

由于本作设定的时代背景，火枪等武器还没有从葡萄牙海运进入日本，所有的战争都是由武士们的血肉之躯构成。这使得开发组不得不专注于游戏的细节，每一个单位都会有自己明确的目标，并拥有自己特有的甲胄颜色及背后　所插旗帜的区分。



全新的英雄单位

游戏引入了英雄单位，这些单位的能力比普通兵种高出数倍。玩家可以通过英雄单位，配合各种计策，来打击甚至消灭敌人的目的。同时，开发组还为玩家准备了离间对方君主与英雄的政治策略，这使得游戏的进程更加快速也更加人性化，不再会出现，对方英雄一人当关万夫莫开的状况了。

两种经典的战争模式回归



稍显落后的海战

全战系列中经典的海战场面也将出现在《幕府将军2》中，由于是幕府时代，本作中的船都比较落后，是靠人力推动，但可以无需担心风向的影响。海战的主要模式就是双方成堆的弓箭手互射，然后互抛抓勾使双方靠帮从而爆发决定性的接舷战。

重回系列的夜战

游戏重新引入了夜战模式，玩家能在雷电交加的夜晚见证一场惊心动魄的攻城战。游戏AI根据孙子兵法的作战原则重新编制。






称其为游戏界的黑客帝国并不夸张

杀到眼红，抢夺敌人身体

动作射击	Mindjack	推荐人群：日式动作游戏FANS	期待度	A
	科技动作	游戏公司 Square Enix	发售日期 2011年1月27日	

游戏界的黑客帝国



《黑客帝国》系列在电影界引起的技术革命至今还没有减退，而SquareEnix公司近日公布了一部第三人称动作射击游戏《Mindjack》。所谓的“mindjack”，是一个以能够操纵所有存在于世上的人体的力量“mindjack”为中心展开的故事。玩家在本作中将游走于人类的躯体，在复杂而奇妙的世界里展开独特的旅程。

跨越到2031年的世界

整个游戏背景设定在AD.2031年，科技的进化已经超越了人类的想象，FIA检察官吉姆·科比在机场等待一个女人——反国家活动家雷贝卡·威斯。这样的相会被突然出现的恐怖分子干扰，在枪林弹雨中，两人带着各自的不信任逃离了机场。经过无数战斗之后，一切阴谋的源泉终于被揭开了神秘面纱，sun·mila市的多国籍企业。可是，对于“他们”来说，

任何充满阴谋的战场不过是游乐场罢了。


本作的黑暗世界


使用Mindjack的瞬间

附身系统Mindjack

这里的一切都是虚构和幻觉，只是因为他们已经参与了这场战斗。他们通过在街市上布设的网络，取得了替换人格的技术。于是，他们就开始了不仅包括吉姆和雷贝卡，还有全市民和敌人的人格替换——“他们”使用这种名叫“mindjack”的技术，

成为了2031年世界的真正支配者！



正面看还是很帅的

玩家在游戏中将扮演一个叫雨果·格拉斯的人，一个来自富裕的家庭，却抛弃了显赫的身世，去寻找自己真正人生目标的人。玩家将从此开始一场世界旅途，在旅途中不断经受锻炼，感受正义，一直到他因保卫一些反抗腐朽世界的村名，而在泰国锒铛入狱。

玩家将扮演这个怪大叔


选择最后的士兵附身，能够直接打到对手的背后


运用武器来射杀士兵


附身的瞬间


小型机甲也是十分难对付的

全新的时代

本作发生在一个新时代。精密和复杂的技术促进了人类的进步。然而，世界各国政府正在陷入新的权力腐败导致民不聊生。为了将世界重新推入正轨，玩家将扮演这种环境下的叛逆者，为自己和反抗腐朽世界的人争取生存的权利。

在mindjack的世界里，玩家个人的世界将会和整个游戏共有，侵入游戏的玩家可以使用mindjack这种力量，它会使得玩家拥有任意附身、控制任意角色身体的能力。即便是敌人的士兵或者机械，甚至是路人NPC市民都可以成为这种能力的目标。

在附身的同时，玩家还会获得所附身角色的能力，根据这些能力所使用的武器和动作也大相径庭。因此，在与敌人对战时，玩家可以使用各种丰富的格斗技。

选择正确的附身

在游戏中，玩家一开始只会和简单的士兵交战，无论是通过附身还是运用自身就拥有的枪械能力，都可以简单的对付敌人，只是进入中期以后，会出现大量的机甲配合明显能力提升的士兵，玩家需要在紧张的环境中做成正确的选择。必须先获得一个能力突出的附身，运用获得的强力兵器击破机甲。


办公室职员的附身更加利于暗杀





重回烽火飘渺的战场

战争之人：越南

1C Company 在本月早些时候公布了《战争之人：越南(Men Of War: Vietnam)》的首支预告片，该作将于明年春季登陆PC平台，如今随着本届德国科隆电玩展开展，官方也再度公布游戏最新画面要让玩家们欣赏。前作《战争之人》以第二次世界大战为背景，通过三个不同的军事势力的战役展开，游戏场景横跨了俄罗斯、北非、乌克兰、希腊、德国、意大利以及太平洋地区。而新作将整个游戏的时间轴后移到了越南战场，分别以美越双方的视角讲述这场二战之后最血腥的战场。

即时战略	Men Of War: Vietnam 战争之人：越南		期待度 B
	真实战争	游戏公司 1C COMPANY	发售日期 2010年末

玩家可以选择自己喜欢的军队

美方战役将以特种部队作战为主，玩家会带领一支特战小队穿梭在枪林弹雨的越南战场，完成一系列任务。



真实还原的美方军队

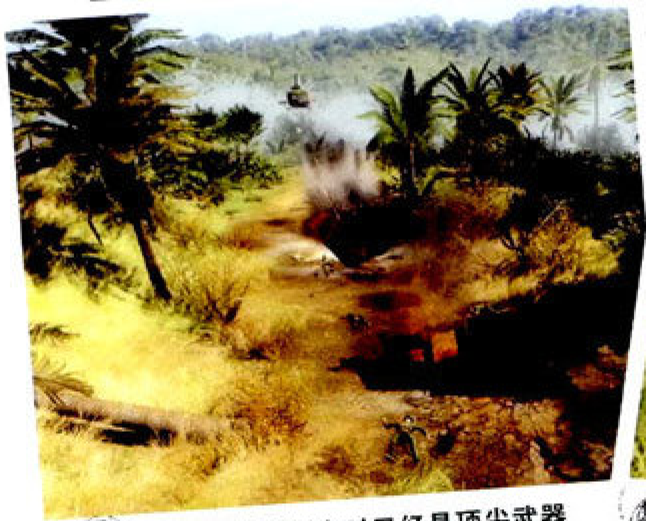
在美方队伍中包括有John Merrill军士、机枪手Jim Walsh、狙击手Sonny Armstrong、掷弹兵Carl Dillan，以及战斗工兵Bill Kirby。每人都有其独特的个性，既可在某些任务中独当一面，也可以通过合理的多人合作来完成极其复杂的游戏，另一些任务则需与美军及南越军队合作完成。



装备悬殊的越方军队



越方战役则讲述两名苏联军事顾问与两名北越战士的故事，他们是美军某场伏击战的幸存者，准备靠着自己的双脚穿过封锁线回到北越控制区，结果发现自己闯入了美军春季攻势的主战场。



武装直升机在当时已经是顶尖武器



地面和空中配合攻击在游戏中十分重要



美军参战的谢尔丹坦克



残酷的河道战

指挥直升机影响战局

从1C Company公布的游戏预告片中看出，玩家将深入越南雨林，作战内容涉及空中侦察、空中压制、河道战、火力压制，甚至伏击战等战争中必备的场面。

由于战争发生在雨林，大型的轰炸机并不能发挥其作用，本作中，直升机的作用将大幅上升，玩家可以通过指挥直升机进行战力的补充、火力侦察与空中压制，来扭转整个战局。

更加细致的画面

本作将画面和自然环境的构造作为其重要的卖点，力求完全还原真实，精美的游戏画面将玩家带入越南雨林，亲身去体验这场发生在半个世纪前的残酷战争，无论是选择美军战役还是越方战役，玩家都会看到真实而残酷的越战场面。

同时，游戏将重现胡志明小道伏击战、湄公河三角洲搜索及歼灭战、柬埔寨及老挝越境作战、春季攻势桥梁守卫战等发生在当年的经典战役，玩家通过控制一个个埋身于战场的小角色，去改变历史发展的进程。



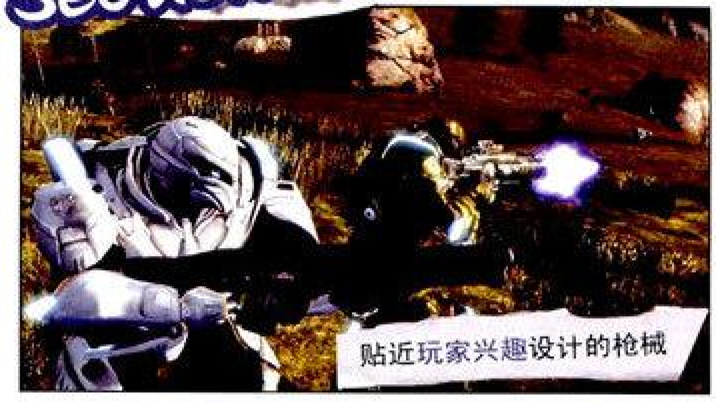
精细的画面使玩家更加体验游戏的真实感

闯荡未来世界

第八区：偏见 Section 8: Prejudice

第一人称射击	Section 8: Prejudice 第八区：偏见	推荐人群：星际科幻控	期待度
	未来世界	游戏公司 未知 / 发售日期 2010年末	A


同屏中加入更多的战争武器


贴近玩家兴趣设计的枪械


玩家加入群袭模式

TimeGate公司在去年7月发布了最新FPS游戏《第八区》，其从《反恐精英》和《战地》等成功的FPS游戏中汲取经验，带给玩家一个独特的世界观。在游戏中，玩家扮演一个全副武装的星际战士，去解决各个星球间发生的军事冲突。

前日，TimeGate公布了《第八区》的正统续作，名字叫作《第八区：偏见（Section 8: Prejudice）》，并且同时放出了这个游戏的首支预告片，虽然从预告片看来，游戏改变不大。新作中仍然会加入全新的武器、战术和地形。此游戏还将同时发售PC和家用机版本。

更夸张的枪械

作为一款未来世界的FPS游戏，本作的枪械和人物设定比前作更加夸张，玩家可以在游戏中体验超酷的武器和近身格斗技。不同其他现实题材的FPS游戏，武器控们可以在游戏设计者的疯狂思维下，看到那些各具风格的未来武器，或许早已厌倦了现实武器的玩家们，能够在这个游戏中，找寻到另外一片天地。

游戏中以需求点数（Requisition Point）取代货币，需求点数地图上的区域获得，进而换取重型装甲套件（机甲）或四座坦克（各位置可分别装备独特武器）等物品。但无法在战斗一开始购得，而是在游戏过程中逐步提供更广泛的物品种类，包括强大的机甲套件和自动射击防御炮塔等。

单人游戏模式

在本游戏中，TimeGate为了适应玩家单机游戏的要求，将会加入一个真正的单人游戏战役模式，一个全新的AI系统能够使更多的玩家去体验这个游戏的魅力。Timegate设计总监Norton同时表示单人游戏将会有“真正令人眼前一亮的故事情节和数量繁多的自定义内容”，这让我们很期待在其未来的世界观前提下，所提供的特殊任务。

虽然大大加强了单机游戏模式，但是TimeGate公司并没有忘记多人游戏部分的增强，预计也将加入一些新的游戏模式，比如在群袭模式中，玩家与队友将部署在堡垒之上，面对成群蜂拥而来的敌人守卫堡垒的安全。

全新的世界观

整个游戏的世界观与前作基本相同，两支敌对阵营分别是“猎户军团（Arm of Orion）”和政府第一武装军团“第八小队”。战争开始前，不为人知的猎户军团无声无息地切断银河系最远行星的通讯并加以占领，同时误导政府相信通讯故障，漫长的旅行时间让猎户军团争取到更多强化阵线、设置埋伏所需的时间。就这样，主角亚历克斯（Alex Corde）进入外缘星球了解状况。

SECTION 8 PREJUDICE


快速的战斗节奏，带来更多的代入感


真实的近身格斗技

PDF过刊杂志收藏购买微信：hfwz888888

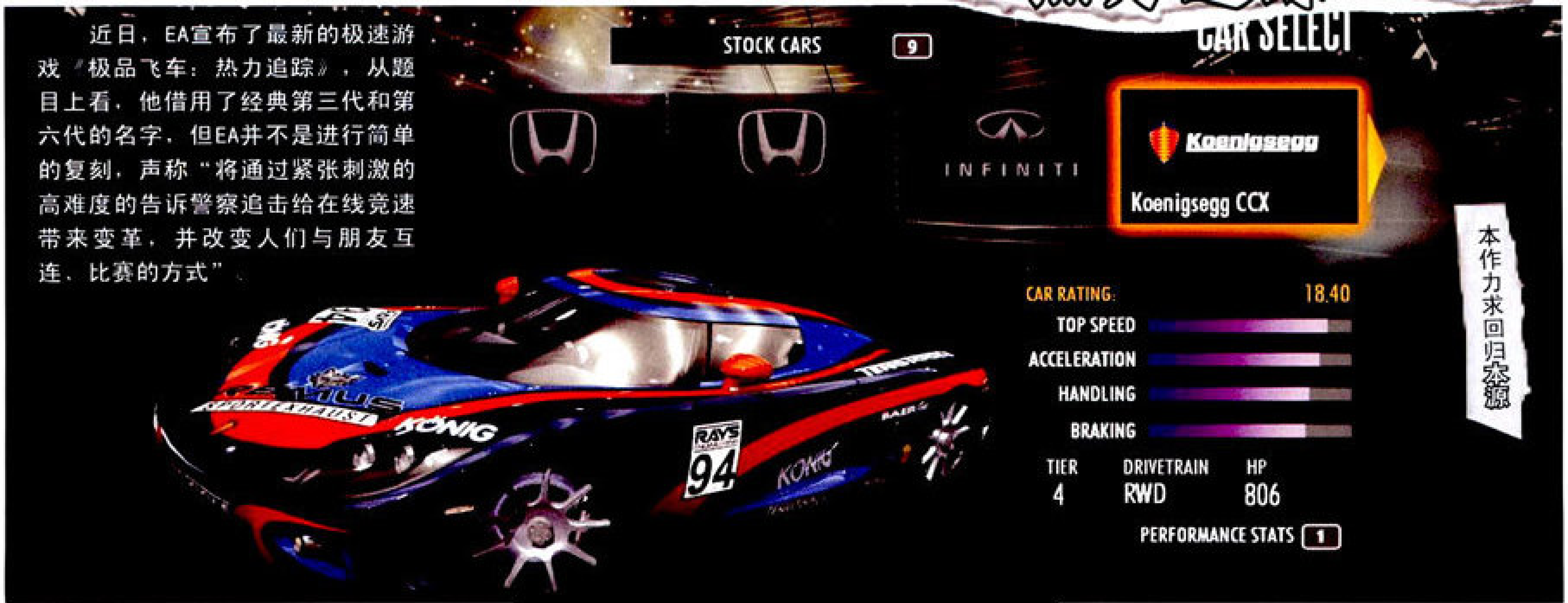
急速狂飙，再战街头

回归经典

竞速游戏	极品飞车14 热力追踪	推荐人群：急速爱好者，有购买豪华车欲望的玩家	期待度 A
	老牌赛车	游戏公司 Electronic Arts	发售日期 2010年11月16日

极品飞车14：热力追踪

近日，EA宣布了最新的极速游戏《极品飞车：热力追踪》，从题目上看，他借用了经典第三代和第六代的名字，但EA并不是进行简单的复刻，声称“将通过紧张刺激的高难度的告诉警察追击给在线竞速带来变革，并改变人们与朋友互连、比赛的方式”。



本作力求回归本源

广阔的比赛区域

EA将本作的开发交给Criterion工作室，其表示：“游戏中的可玩区域将会有《火爆狂飙》的4倍那么大。对于车而言，跑到260英里每小时。（那就是416公里的速度）。”

在本作中，玩家可以体验到超过100英里的柏油路赛道，还有接近一半的非标准赛道和捷径。这样的游戏环境，为玩家的竞速和追逐提供了广阔的空间。

飙车玩家化身警察

极品飞车迷们肯定对以往的游戏中的警察追逐印象深刻，每当比赛进入关键时刻，总能看到警察搅局的身影。本作中，玩家们不仅仅可以飙车搞破坏，也可以代表正义去抓捕飞车党。此时，玩家扮演的警察也可以和其他赛车手一样，拥有自己的“牛车”。

全新的任务关卡

为了配合游戏新增的玩家扮演警察的内容，关卡的设置在原本的基础上也增加了新的内容“拦截”，开场之后，电脑AI控制的车手突破警察路障，追缉开始，警察不仅仅可以动用我们熟悉的钉刺带和直升机，还可以用到高科技的产物“电磁冲击波”用于减缓飙车党的车速。

当然，本作也为飙车党玩家提供了新的工具来对抗警察的追捕，雷达干扰器就是一种能够干扰警车的雷达，使其显示一个假的追踪点，在关键时刻救你一命的设备。

各具风格的车辆

本作仍旧保持系列的传统，全都采用的是现实世界中买得到的车（如果你买的起的话），主要的出场厂牌还是阿斯顿马丁、宝马、布加迪威龙、兰博基尼等这些老牌跑车厂商。

浮华过后的真实

本作在创作方面力求回归真实，比如赛车细节，比如碰撞后的损坏，都比之前几作有了大大的提升。另外，游戏音效也非常逼真，警笛声、轮胎摩擦声、引擎轰鸣声等等都刺激着玩家的神经。可以说，在2005年的第九代《最高通缉》之后，极品飞车系列渐有沉沦之势。直到去年，靠着《变速》稳住脚步，抱住了这块金子招牌。到了，今年《热力追踪》绝对是赛车玩家不可错过的一款佳作。



宽阔的跑道让玩家更容易超越


玩家控制的警车出动

你还记得年少时的梦吗？

妖精 阿瓦隆传奇

角色扮演 | Faery: Legends Of Avalon 妖精 阿瓦隆传奇 | 推荐人群：魔戒等奇幻游戏爱好者 | 期待度 B

童话般画面 | 游戏公司 Focus Home Interactive | 发售日期 2010年年内

在很久很久以前，猫和狗还是好朋友，精灵和人类也是可以和平相处在同一空间的。只是过了很久以后，它们的关系淡漠了，妖精们遁入了自己创造的魔法世界中，过上了平静的日子。这种童话故事一样的情节，就是妖精：阿瓦隆传奇的游戏背景。




我们的童年会不会也做到这样梦哪?

游戏中，由于某些未知的原因，精灵国的魔力正在逐渐流逝，魔力作为精灵重要的生命来源，这使得精灵国濒于灭亡。玩家将在游戏中控制一个妖精，去调查此次事件。

拥有自己的角色

在本作中，每当升级你的技能后，都会让你看上去与之前的完全不同。不同于其他游戏中的简单技能点和魔法点的分配，你可以为角色选择新的身体部位，每种都拥有不同的主动和被动技能。比如，如果你为仙女或精灵选择了一对蝴蝶翅膀，她们将被赋予新的电系攻击能力。你也可以给你的人物加上一条猫尾巴，可以增加其战斗中的被动躲避技能。这套全新的角色定制系统会让每个玩家的精灵从里到外都与众不同。

态度有时决定一切

由于分支故事线在最近的RPG界疯狂流行，该游戏也采用了这一做法。基于玩家在游戏中作出选择的不同，结局也会有相应变化。

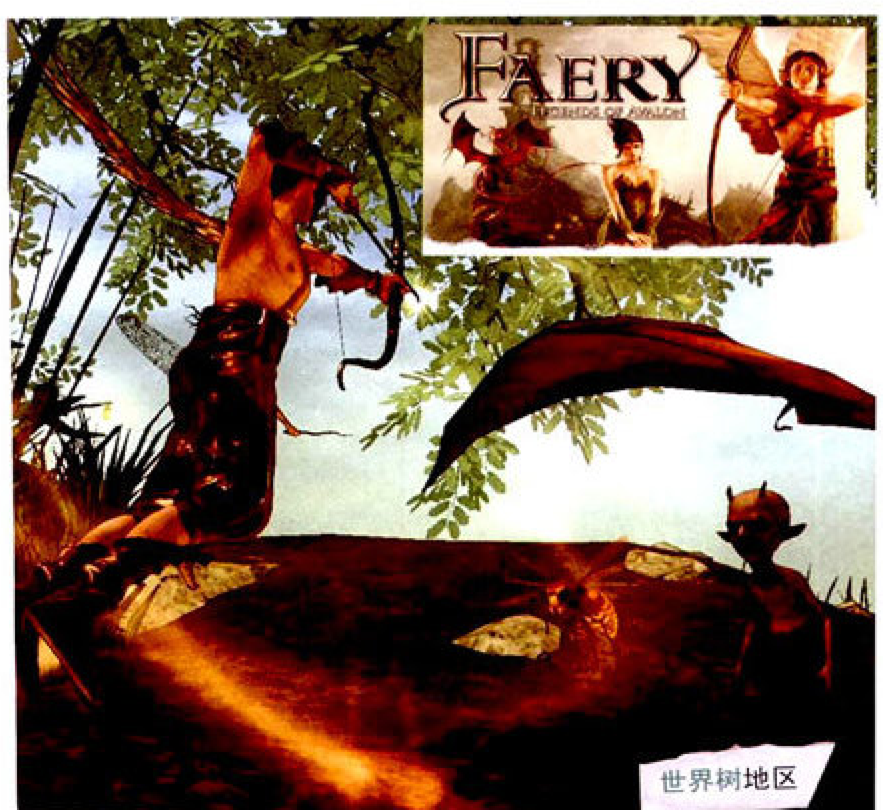
你可以对路上遇到的NPC们恶言相加，也可以友善待人（选项会在对话中以蓝色或红色清楚地标注出来）。但你对待他们的方式并不仅仅体现在一个“性格参数”上。而是你与每个角色的关系都会在后来的游戏过程中延续下去。

因此如果玩家对某个角色很无理，他以后就不会向你提供帮助了。当然也有些角色本来就对你不那么友善，那么你可能就需要对他们强硬一些。

一起遨游童话世界

和其他RPG游戏一样，你不会一个人战斗到底，你的同伴在游戏中也会发挥出重要作用。在游戏中，玩家可以有六个角色加入队伍。玩家可以和任意男女角色展开一段恋情。同时，不同的队友之间也会有各自独特的个性，玩家在旅途中作出的那些选择都会影响队友对玩家的态度。并且，根据队友的性格，可能有些队友会对你的态度感到厌恶，那么他就会自动离开队伍。所以，整个游戏中玩家的态度占了很重要的作用，即可能使你的旅程更加精彩，也可能使你落入众叛亲离之地。


有同伴们同游才会快乐



世界树地区

我们都爱B级片

血腥B级

第一人称射击	Bloody Good Time 血腥好时光	推荐人群： 喜欢搞怪射击和互相陷害的玩家	期待度
	B级搞怪	游戏公司 育碧	发售日期 2010年第四季度	B

血腥 好时光



育碧公开了一款基于Source引擎开发的FPS游戏《Bloody Good Time》，游戏处处充满了恐怖B级片的恶俗元素，并试图渲染一种看电影般的氛围。游戏的内容如其名般非常直接，几个B级片风格的怪人在一起开心地互相陷害，恩，很暴力很B级。

欢迎来到好莱坞！

各位名利家想要在好莱坞出名吗？一夜成名只是一个传说，但是你现在拥有了一下子获得这些名声的机会，而你所要做的就是尽可能的去取得这一切。

而这个幸运机会的来临是因为臭名昭著的博士X抵达了这座城市！这个众所周知的恐怖电影制片人总是设法用各种惊悚的场景和事件来震惊他的听众。同时除了你以外的另外七名名候选人也到达了这了，如果你想要在导演的印象中先拔头筹你就要付出任何行动来证明自己没有人比你更适合他的B级片。

但是你和奇特候选人并不知道导演X想要拍摄的是真正意义上的现实主义的血肉横飞的猎杀电影。 而作为当事人的你所要作的便是为了名声与成功不惜一切代价的来成为这部B级片的真正主角，甚至是用死亡来尝试！

四种游戏模式

猎杀：追捕和杀死你的特定猎物，但是你也有可能在不知不觉中成为别人猎杀的目标。

阴谋：用自己的方式将一个个对手谋杀，直到剩下你一个人为止，成为阴谋之王。

复仇：每次击杀别人都会增加你自己的分数同时也会在别人的复仇名单上加重对你的敌意，想要成为真正的众矢之的吗？

死亡竞赛：任何人都是目标，在这里没有规则和约束，尽情的展开杀戮吧。

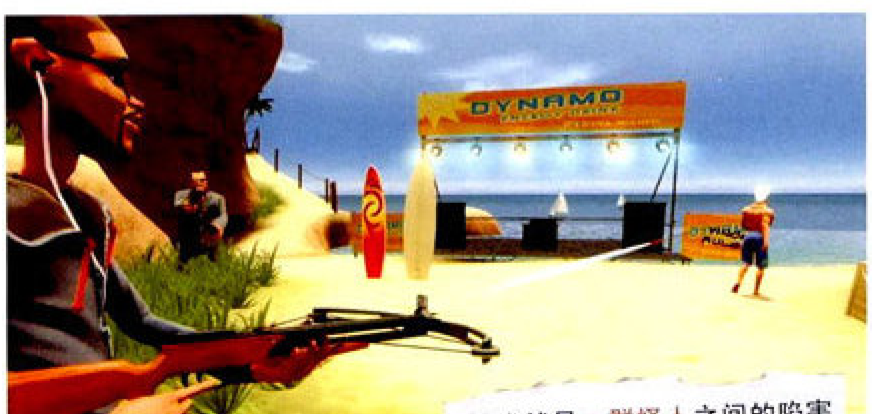
·各类搞怪独特的竞争人员多达8个，他们分别是：冲浪者、沙滩宝贝、哥特女、兔女郎、小丑、赌客等等。

·3个场景：好莱坞、海滩、赌场，以及两套不同的恐怖房子。 ·21种不同搞怪的武器，让你体验不一样的“杀”法。

·众多陷阱和环境的相互作用，杀人并比一定要靠手中的武器。



在不同的游戏模式可能会让你遇到多重危机



游戏就是一群怪人之间的陷害



个人认为小丑的造型最有趣，只要他不来打我……



武器系统全分析 荣誉勋章 MEDAL OF HONOR

综合评分	7
画面	8
音效	9.5
创新度	6.5
游戏性	6.5
剧情	6.5
适合人群	强力军迷

综合评价　在细节方面体现的很好，画面贴图稍有点粗糙，剧情是改编自2个美军失败的特种行动，退役的特种士兵对EA在这款游戏上的帮助很大。枪械音效极佳。

挑战使命召唤的王座



做得还算出色的夜战奔袭



很真实的枪械刮痕

《荣誉勋章》是EA在10上旬推出的一款第一人称射击游戏，EA寄希望于本作能够挑战不久后发售的《使命召唤》在第一人称射击领域的统治地位。所以在开发阶段，EA甚至招募了不少美国特种部队退役成员，此举的确让游戏在很多细节方面获得了成功，比如说游戏中的弹夹设计，没打到空仓挂机的情况下换弹夹显示31发子弹。虽然细节做得比较好，只是，对于整个游戏来说，稍显弱智的游戏AI，和重复的剧情都让这部游戏的可玩性下降不少。

改变战局，拯救失败行动

在进入游戏后，玩家将扮演海豹突击队的队员先去完成红翼行动，虽然说在现实中，红翼行动最后以4名海豹突击队员3死一伤的失败经历而结局。但是在游戏里，玩家完全可以不用害怕死亡，首先，在游戏里，海豹突击队员并没有放走那位最后背叛特种兵的牧羊人，其次，最重要的是，EA为玩家准备了匪夷所思的生命力，即使玩家已经被打得屏幕边缘都显示红色，没关系，找个掩护，蹲下来十几秒，等你屏幕恢复后，你又是条好汉。



午夜偷袭



控制武装直升机的武器会很爽



在游戏中，队友永远不会挂

整个游戏的操控十分简单，杀人就像是探囊取物，不管你来多少，只要我弹药充足，就不要忌惮任何敌人，找个掩体，玩家就会变成无敌的人间英雄。在消灭了场景内的敌人后，记得跟紧队长，否则，你很可能在空无一人的战场里逛了将近1个小时，才会找到下一个剧情点。

游戏的节奏感很快，几乎都是在边打边走的情况下完成战争，玩家所在的队伍会好几次（真的是好几次）误入敌人的聚集地，每次在片刻平静跑了几步后，就又会听到密集的枪声，这往往会使玩家感到难过，甚至来不及找到合适的掩体就马上投入战争之中。



指挥空袭



按F后，真正的破门而入

编辑：大尾巴太狼 美编：节早

武器系统分析：

CQBR MK18



由海军武器研制中心设计。枪管略比正常的M4短，适合狭小环境作战。作为游戏中的AFO海神小组的主要武器，无论是威力还是射速在游戏中都属于一流的水平，但其偏少的弹夹在这次快速的游戏节奏中会变得不顺手，经常打到兴奋的时候需要换弹夹了。

M1014



这是把在狭长环境中拥有毁灭性威力的武器。在红翼行动的剧本中，最后一个场景游戏会为玩家配备一把散弹枪作为2号武器，在一开始的巷战中，会发现这把枪十分方便，在近距离的伤害极高，但是到了这个场景的最后，4个海豹突击队员面对源源不断的敌人防守一个小房间时，这把武器就会失去自己应有的威力。

M110 SASS



在一些山区战场，游戏会为玩家配备这把武器作为默认1号武器，基本中距离的情况下，中两枪就能击毙一个敌人，同时这把枪的精度也做得足够好，玩家基本可以使用连射而不用担心枪管过热导致的子弹不准。在真实的世界里，美国各大军种仍然有装备此种武器，即使这把枪已经有了很长的历史，可见这把枪的设计之优秀。

MK14 EBR



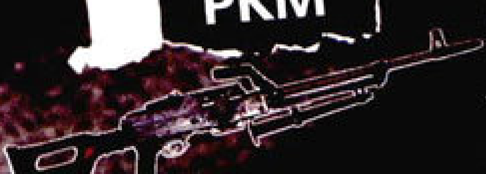
在一些狙击援助关卡，游戏为玩家准备了这把狙击武器，在手持的情况下，由于呼吸的作用，玩家会感觉到非常难以控制，所以射击时，都要按住SHIFT来屏气避免呼吸带来的射击困难。关于之前旁边协助射击人员告诉你的关于风速风向的信息，玩家可以不予理睬，只要保证自己瞄准目标，本作的狙击关卡难度绝对低于射靶。值得注意的是这枪在真实世界里的开发目的不同于现在美军配发到每个班的1条M14或者是精确射手步枪，而是真正意义上的狙击步枪。

MP7A1



本作中作为一些关卡的自卫武器出现，造型十分小巧，缺点是射速过快，弹夹量过快，稍一兴奋就会把一梭子弹直接打空。但相同的有点也十分明显，子弹威力虽然不大，不过因为极快的射速，即使在稍远的中距离范围内也可以轻松击杀敌人。

PKM



游戏中的神棍枪之二，放大版的AK47，稍快的弹速加上弹链式的子弹设计，可以在后方提供足够的掩护火力，玩家会在一个关卡中用此枪压制一个敌人机枪点，掩护队友投掷红缕弹引导战机轰炸。

SOPMOD M4



曾几何时，CS让全世界的游戏玩家知道了世界上有一把枪叫做M4A1。本作中的SOPMOD M4是专门为特种部队设计的M4的改造版，在一些潜入关卡，玩家会一直拿着这把加装了消音器的M4，不过在真实体验了游戏后，发现此枪在本作中的威力稍小，很多时候在潜入失败被敌人发现进入歼灭战，玩家会2、3枪打不死人。EA会不会想通过这点来使玩家更好的完成潜入任务，以避免一些暴力玩家不顾关卡的设计，从正面直接“扫荡”进去。

M249 SAW



游戏中的神棍枪之一，CS带给我们的另一把神枪MACHINE，巨大的外形，拥有极强火力，在游戏中作为班组的支援火力，玩家几乎不用担心子弹会用完，使得这把枪用起来感觉会很爽，很少有玩家能够控制自己的兴奋感而使用此枪来点射，由于本作的友军误射系统基本可以无视，根本不用担心队友会被自己杀死，这更加提升了此枪的威力和杀伤性。

MK43 MODO



在海神小组的最后几关，玩家所扮演的特种部队士兵野兔将会使用这把武器进行战斗，此枪可以在敌人源源不断的情况下提供稳定的火力输出，由于在最后的关卡，玩家无法从队友手中获得弹药，所以这把枪初期拥有最多的弹量将会成为之后的防守战的重要火力。

P226 MK24



如果玩家有心，会发现游戏为玩家准备了一把无限量子弹的手枪，只是由于本作可以从队友处获得子弹，所以手枪的设计就鸡肋了。但无论如何P226 MK24都是一款性能异常优秀的武器。也是现实中海豹突击队的正式用枪。在本作开头动画里，海豹突击队队员的枪套里居然放着一把沙漠之鹰，这可以算是本作在细节方面一个不小的失误，其实无论是部队还是特种兵，没人会用这把破枪当成随身武器。

GLOCK 18



大名鼎鼎的GLOCK系列手枪，世界上大部分的特种部队都已此枪作为随身配备，可见此枪的优异性能。只是在本作中，手枪的威力在我们经常误入地方阵营陷入包围的海豹队员看来，实在太小，甚至在游戏中，我没有用过它开过一枪。

M9



又是一把破手枪，发哥电影的标配武器，在游戏中的威力无限趋近于鸟枪。玩家如果觉得游戏难度太低，可以为自己设计关卡，比如说就是用M9打通所有此枪出现的关卡。



综合评分	8
画 面	7
音 效	7.5
操 作	8
系 统	8.5
游戏性	9
综合评价	玩法在继承前作的基础上，增加了一些内容，虽然还不足以改变什么。任务的戏份和剧情有所加强，是非常值得玩的一作。可惜还没汉化。

辐射：新维加斯
——这一站是狂野西部！

由黑曜石开发的《辐射：新维加斯》，早在正式推出前就引起了粉丝们的热切关注。每个观察者都想看看诈尸还魂的黑岛（黑曜石）会如何演绎这部辐射新作，而所有的迷雾终于随着游戏的推出而散去。


谁会想到缩在角落里的倒霉蛋会是你要操作的角色呢?

在《辐射：新维加斯》的片首动画中，玩家将目睹一起发生在野外的袭击事件。画面中的邮差被不明生分的暴徒击倒在地，一旁新挖的墓穴似乎正等着吞噬这个无辜的生命。而随着画面由暗复明，你会惊讶的发现自己扮演的角色居然就是那个“起死回生”的邮差。

欣赏完医生Mitchell从你身上取出的子弹，再随同老人家完成一系列复建治疗后。你便完成了角色的属性点和初始特技的分配。此后，Mitchell会赠你一台“哔哔小子3000型”和一套21号避难所服装（21号避难所就建立在新维加斯城下）。至此，你便以追查凶手并追回包裹的名义踏上了全新的辐射之旅。

角色技能、属性建立

《辐射：新维加斯》的角色属性仍然是力量、感知、耐力、魅力、智力、反应、幸运这七项。一开始，玩家共有5点可分配点数，你可以通过“+ -”来调整、分配人物属性。



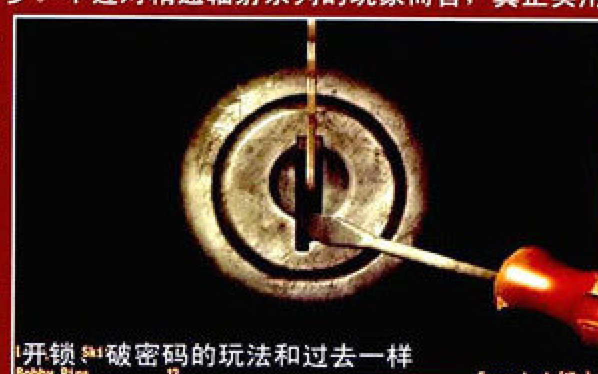
一开始用来分配人物属性的仪器（在角色离开城镇时还可以再调整一次）。

在技能点数分配上，玩家可以选择三项专精技能（初始技能点数翻倍）。《辐射：新维加斯》的角色技能有13种，包括：交易、能量武器、爆破、枪械、开锁、医学、近战武器、修理、科学、潜行、演讲、生存、徒手。

除了以上内容外，《辐射：新维加斯》还有人物个性设定。你可以在十个条目中选出两项为角色制定出独特的个性。这些个性包括：天生破坏狂、快枪手、狂野废土、小身材、四眼等等。值得一提的是，人物的个性固然在某些场合会带来一定优势，但也有其劣势所在。不过这项内容不是必选的。

此后，玩家需要通过战斗、解任务、达成特定事项（如开锁、破译电脑密码）使角色升级，才能获得更多的技能点数和特技（Perk）点。

总的来说，《辐射：新维加斯》可以设定、选择的东西较之《辐射3》增加了不少。不过对精通辐射系列的玩家而言，真正实用的技能依然是那几项。至于新加入的额外Perk，基本上就是给你看着好玩而已。说到这里，也顺便一提游戏中的制作、合成玩法。在这代游戏里，增设了不少机床、合成台的类型，对于喜欢自行组装、合成物品的玩家而言，你不仅可以自己合成药剂、还能烘焙食物，甚至自己制造弹药（前提是，某类技能达到足够的点数）。



开锁、破密码的玩法和过去一样



这里可以自制弹药（都在美泉镇上）。

编辑：小P羊　美编：小米



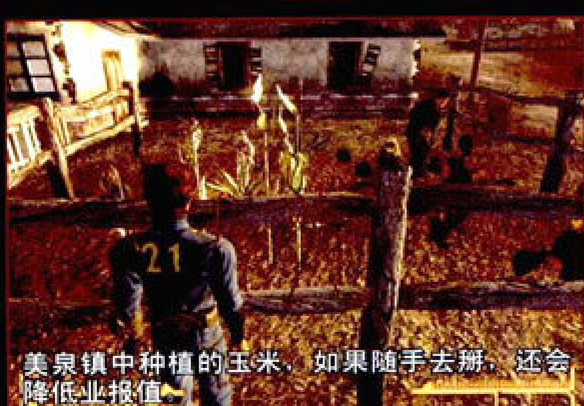
看！连《辐射3》中让P羊吃苦的喷火蚂蚁都能拿来做菜。

画面、操作

就画面而言，《辐射：新维加斯》的游戏格调基本承袭了前作，无论是人物造型还是场景风格都和《辐射3》相差无几（这一点也是为人诟病的地方，因为前作中一些角色卡住，帧数骤降类的BUG似乎并未改善）。还记得刚离开101号避难所看见的满目疮痍、杳无人烟的破落景致吗？在《辐射：新维加斯》中，刚踏出老医生Mitchell家门的主角依然会像《辐射3》故事开头那样有一瞬间目眩的镜头，不过这一次待视线清晰后见到的不再是荒凉的废土。这次你身处在充满西部风情的美泉镇（Good Spring），原目眺望新维加斯的荒野，可以看到地面上生长着的各类植被（这在《辐射3》中可是想像不到的风景）。事实上，美泉镇的居民庭院里也种植着类似玉米、仙人掌之类的作物，甚至还能看见体积硕大的风滚草。



这个生物的原型是羊吧。



美泉镇中种植的玉米，如果随手去掰，还会降低业报值。



这便是西部特有的风滚草了，窗户上的弹孔更突出了西部色彩。

提到游戏操作方面，该作的默认操作和《辐射3》完全相同，依然采用了类似FPS游戏的经典设定，诸如空格跳跃、R键更换弹夹等等。而不管你对前作的V.A.T.S战斗模式持何种态度，你依然能在《辐射：新维加斯》中通过V键进入V.A.T.S模式，（在该模式下，可以查看敌对或友好单位的各部位损伤和命中情况）并消耗AP值制定战术。



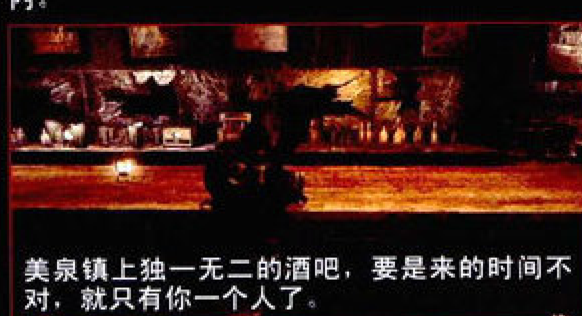
V.A.T.S模式下，依然能体验“子弹时间”般的感觉。

默认键盘操作

前进	W
后退	S
左转	A
右转	D
动作	E
格挡	L-Alt
武装/换弹夹	R（取消武装长按R）
潜行	L-Ctrl
跑步	L-Shift
维持跑步状态	Caps Lock
自动移动	Q
跳跃	Space
切换视角	F
哔哔小子	Tab（长按可以开启手电）
等待	T
VATS	V
替换弹药	2
快速存档	F5
快速载入	F9
抓取	Z

剧情浅析

至于剧情，从黑曜石透露的信息来看，《辐射：新维加斯》的剧情大约发生在《辐射3》的三年后。不过该作并非《辐射3》的延续，你将在之后的游戏过程中了解到，位于美国西部的新维加斯之所以还保留着战前的地标建筑和各式植被，不仅因为此地并没有在核战中被核武器直接击中，也因为一些“大人物”和幕后势力的干涉。而随着游戏的深入，玩家将不得不周旋在新维加斯的黑帮、新加州共和国以及当地居民这多方势力之间。这也意味着，这代游戏的大部分剧情将发生在各个城镇内。



美泉镇上独一无二的酒吧，要是来的时间不对，就只有你一个人了。



在全新的电台里依然能听到美帝的那些老歌！

于是乎，也有玩家指出，《辐射：新维加斯》的野外地图似乎不像《辐射3》那般庞大了，甚至都没有地下铁路网络。事实上，丰富有趣的城内任务足以让你尽兴（可以说这部分内容是《辐射：新维加斯》最值得欣赏的一点），但若你还是喜欢《辐射3》那种孤胆英雄式的体验，也可以走出城镇去探索新维加斯的荒野。不过，在角色等级不高的时候，强烈建议你不要做此尝试，因为在狂野的西部荒野中出没的巨型毒蝎和超级变种人足以送你上西天。另外，在游戏过程中，玩家也可以结识各式各样的同伴。包括：普通人类、机器人、超级变种人、僵尸和极具人气的生化战犬Leo支援型。



不论什么时候，狗狗都是受欢迎的伙伴

业报、声望体系

最后还需一提的是该作的业报（karma）和声望体系。在这一作里，极有可能出现业报值极低（作恶多端）但深得NPC阵营尊敬的情况了。事实上，玩家在游戏中作恶只要不被他人发现，就不会降低某个阵营对你的信赖度。同样的，业报值很高的玩家很可能因为声望不够显赫，而遭到NPC的冷遇，从某种角度而言，业报值只是反映给玩家自己看的内容，这还真是现实到令人齿冷的设定。而在最近的一次报道中，来自黑曜石的相关人员还透露出了一则消息，那就是角色的着装也可能会影响到阵营对你的态度。

来自黑曜石的消息：不同组织会因为你穿戴的铠甲而出现强烈反应。如你穿了动力铠甲（Powder Granger）或者Caesar's Legion甲的话，新加州共和国阵营的战士一见到你会即刻攻击你，不管你属于哪个组织。

系统要求

- 操作系统：Windows 7/Vista/XP
- 处理器：双核2.0GHz以上
- 显卡：NVIDIA GeForce 6系列或ATI 1300XT系列
- 内存：2GB内存
- 硬盘：10GB的可用空间



莉希缇之泪：道具屋经营之方

英文名称：	Recettear: An Item Shop's Tale
游戏类型：	角色扮演
发行时间：	2010年9月11日
制作发行：	EasyGameStation

综合评分	7
画面	7
系统	6.5
操作	8
剧情	7
游戏性	9
适合人群	喜欢日式角色扮演游戏的玩家

综合评价

作为一款同人游戏，开发的技术含量已经非常高了，个人认为能同伊苏系列作品一较高下，唯一的缺点就是不能用鼠标……

游戏初体验

这是一款水准相当高的同人游戏，类型是RPG冒险加上开店赚钱的组合。在现今游戏辈出的时代中，单纯的RPG冒险或者是单纯的赚钱策略类游戏已经不能满足挑剔的大众口味。于是开发商就将两者结合在一起，开发出了本作。这到底是一种的炒冷饭呢？还是在经典之上的创新呢？这就需要玩家自己去体会了。



Recette自述



Tear的基本教程

本作的开场和所有的养成类游戏相似，基本上就是整个故事剧情的简述以及上手的初体验。建立在RPG角度上的操作，稍稍要复杂一些，但也是简单易懂。画面的绘制方面，3D的Q版设定以及2D的设定同时存在。视角的方位可切换，但只限于商店以及地下城模式。在添加了冒险元素的本作中，玩家所需要的脑力活动也没有减少。不仅仅是要打怪练级，也要在各种的贩卖推销中，为商人的能力添加筹码。

游戏主角是商人

根据游戏的剧情，女主角是商人的设定是毋庸置疑的了。商人最重要的任务是经商，简单来说就是要把从市场、商人工会，还有地下城里搬回来的东西放在自己的店里。倒卖市场和商人公会是最初的商品来源。价格低於商品的一般价格，不过会有数量限制，越是高级的物品也就数量越少。在地下城的物品则就要看运气了，有时候打个四五遍都不出好东西的情况也会有。商人经验像连击一样，可以随着交易成功次数的增多而加成。正常交易每次10点经验，连续的话会有加成。成功第2次是2点，第3次是4点…以此类推，最高为128点。此外，当顾客十分满意时，还会额外增加15到30点。但是如果来问东西或者是卖东西时，玩家不想要或者是正好却货不卖或者不推荐的话，会引起经验加成的中断。顾客满意的价格推销在70%左右，贩卖在110%左右。在不缺钱的情况下，按上面的价格出售，就会拿到更多的商人经验来帮助我们升级。本作中，商人的等级绝不是无用的妆饰。在商人的等级增加后可以做的事情也会增加，LV2—LV 26皆可以获得新的要素。



日作息时间表


按V键即可转换视角



打怪生涯

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：Samtown　美编：小米

做商人的必要认知

商人的最主要任务是贩卖，同时游戏也设置了推销的情况。

贩卖： 一般来说，贩卖价格开在130%到140%比较好。讲价则可以适当的降至120%到125%。老爷爷和小女孩的承受能力低。可以再适当的再降一些或者干脆不卖不过，并不建议不卖，毕竟卖出去了总比没有进账好。

推销： 商人等级LV2后，会经常有人来道具店里推销。这时候就要玩家注意看清楚，客人到底是在推销，还是要买东西。因为推销界面和贩卖界面差不多，甚至可以说是一模一样。“买”还是“卖”请一定看清楚。不然得不偿失就糟糕了。一般推销的东西在30%到50%就可以买下来，不过游戏的推荐价格是65%到70%，具体的价格就要玩家自己去推敲了。同样小女孩和老爷爷的承受能力很差。另外，来店里卖东西的人绝大部分对剧情没有影响，如果不是必要，就请放心砍价吧！



宝石即经验



迷宫的传送阵

除了应对贩卖和推销的技巧以外，作为一个商人，了解市场行情是极其重要也是必要的一件事。从游戏设定的第10天开始，会出现行情的新闻，提示物品的价格上升或下降。和tear对话可以看到现有的新闻物品。名字红色为价格上涨，中蓝色的则为下降中。上涨时的物品可以以平时2倍的价钱卖出，下降时的物品只可以平时50%的价钱卖出。所以看到提示的时候，最好把降价的物品都撤下来。要注意的是，客人来推销的话价钱也是按行情变，而在窗口放正在涨价的物品的话可能增加客人的人数。

商人也要大冒险！

别以为商人只会倒卖差价，须知商人也要去冒险。冒险的地点就在地下城。在游戏的初期就会有地下城的开启设定。玩家只要到地下城，通过一段有点冗长的对话以后，就可以进入地下城了。游戏的冒险部分需要玩家在冒险者工会雇佣冒险者，然后才可以去地下城搜刮宝物。冒险者的等级越高，需要的雇佣金越高。

冒险者一共8人除去剑士外，其他的冒险者都需要一定条件才可以成为同伴。通关后可以收到使用率最高的冒险者的白金名片。如果使用率相同则会收到等级最高角色的，如果等级也相同则按排列顺序。注：每一周目只能收到一张白金卡，所以要注意培养想使用的冒险者。



要赚钱就不仅仅是卖东西啊

初期，冒险者们的装备都很差，需要在玩家的道具店买玩家所出售的装备后，才会慢慢的强起来。或者玩家可以直接带需要的东西去迷宫，冒险完毕后会归还。需要注意的是，如果在闯迷宫时，中途失败，那么你所带的东西也就付之东流了。

游戏设定很有趣

当一开始玩家没有熟悉到底该怎么在最短的时间内赚取最多的利益时，必定会以失败而告终。此时大家熟悉的GAME OVER界面就会自动跳出来。GAME OVER了，我们的主角就要去睡大马路了么？事实是，非也。妖精tear会在我们最失意的时候告诉我们，原来失败只是一场梦境，我们的主角竟然还在呼呼大睡……同所有的经营养成类相同，本作也有时间系统，分别为日作息和月作息。日作息是提醒玩家要注意一天的经营时间，每天也会有日总结。总结的评分是有每天所得利润作为基础的。月作息则是提醒玩家还债日期。同样，月总结就是要达到每月限定的还款额。



有怪有宝箱

要素得到列表如下

LV2	会有人来道具店里推销东西
LV3	客人会要求玩家推荐商品
LV4	物品等级提升LV2
LV5	可以在道具店合成道具
LV6	可以更换壁纸壁纸可以通过市场/地下城/推销得到
LV7	可以接受订单
LV8	可以更换地板获得方法同壁纸...
LV9	可以更换地毯同壁纸...
LV10	可以移动柜台
Lv11	物品等级提升LV3
LV12	可以扩建道具店10000pix
LV13	合成等级LV2
LV14	可以变更货架
LV15	可以放置自动售货机
LV16	在地下城失败后可以带2个物品回城
LV17	物品等级提升LV4
LV18	合成等级LV3
LV19	地下城里背包增加到了25格
LV20	可以再次扩建道具店30000pix
LV21	物品等级提升LV5
Lv22	可以放置很多自动售货机
LV23	冒险者的雇佣金减半
LV24	可以第三次扩建道具店100000pix
LV25	合成物品增加
LV26	去地下城冒险背包增加到30格
LV27+	无新要素获得



BLADE KITTEN

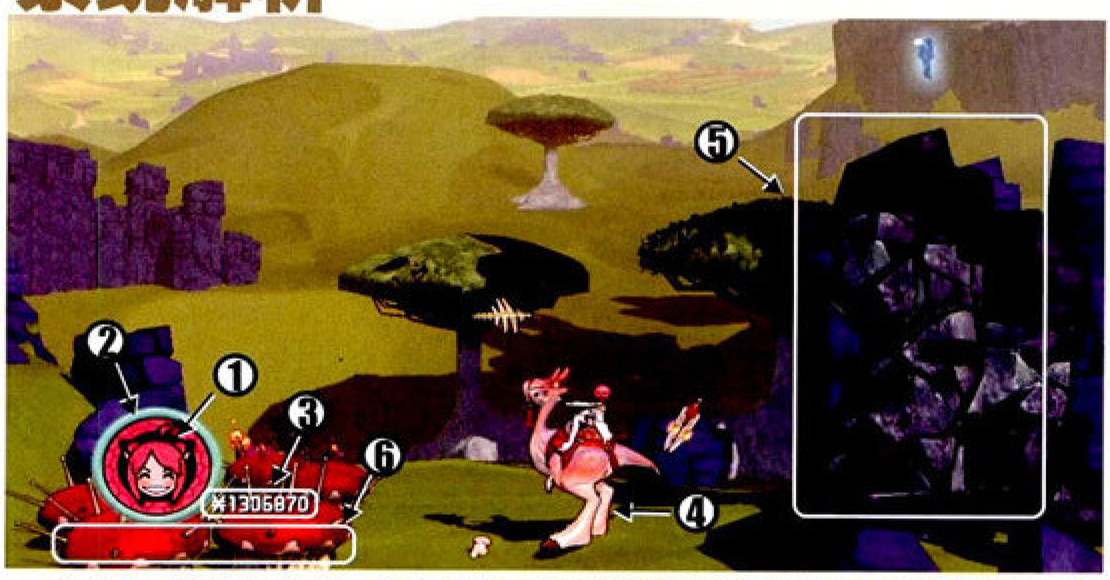
利刃猫女 我辈是猫娘

玩家将进入到Hollow Wish的世界中，扮演猫娘Kit Ballard，她是这个世界中最棒的赏金猎人。Kit拥有粉色的头发和尾巴，是一位半猫少女，Kit是她这个种族中最后一位成员，可以控制她独特的“Darque之刃”漂浮起来隔空毙敌。Kit的坐骑是Skiffy，同时也是她最信赖的伙伴，可以帮她收集道具，解决谜题，在需要的时候还可以保护Kit。其实一句话就可以解决的介绍美式兽耳美少女的收集大冒险！

以前在制作新作的时候某猫就记住了本作，在发售前也算是引起不少关注的游戏，不过正式发售后似乎好评不多，而且IGN更是给出了可怜的5分成绩。虽然我在玩之前并没有看过这些评论，不过上手时觉得此游戏有着微妙的游戏性……真的很微妙。

不过渐渐熟悉之后，老实说此游戏在某些方面还是比较有趣的，虽然操作感有点“虚”的感觉，不过熟悉后倒是很符合猫属性。不过就算有这些亮点，关卡的重复性还是高了一点，一段时间后可能就觉得有些厌烦了。音乐方面有几首确实不错，不过其他的都比较一般。喜欢横版过关这个类型游戏的话，还是推荐玩一下的。

系统解析



1.血量：代表Kit Ballard的生命值，全部没有的话自然就挂了，除非剧情需要，不然会从最近的记录点重生。当你在一定时间内即不攻击也没有遭受攻击的话血量就会很快的恢复，所以只要小心一点基本上游戏中不会被打死。值得一提的是当你收到一定伤害后血量中间的猫咪都会表现出不同的形象，相当可爱。

2.能量：Kit Ballard在使用某些攻击以及能力时会消耗这个数值，因为和攻击以及防御两方面都会使用到，所以要注意残余量，在经过一段时间后会自动回复。

3.金钱：购买武器服装以及增加基础能力物品时的必备品，寻找隐藏宝箱也是获取金钱的不错手段。

4.坐骑：在游戏后期可以取得的骑乘攻击，还可以用来加速撞破某些墙壁。

5.可破坏的墙壁：有些是可以Kit Ballard直接攻击击破，有些要坐骑的加速撞破。

6.陷阱：各种陷阱，踩到就会受伤，通常伤害较大要注意。

猫娘的技能

Darque之刃



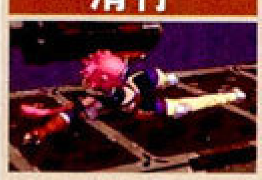
Kit Ballard的武器，此武器有两种攻击手段，普通的近程攻击以及消耗能量值的远程攻击，同时你按住远程攻击的键不放，还可以使出将敌人拖动的特殊攻击，这在对付拥有护盾的敌人时特别有效。

猫步



作为猫娘Kit Ballard最大的绝技自然是本身的猫属性了，和其它动作游戏的主角不同，垂直墙壁和天花板对于Kit Ballard来说都是如履平地，而建筑之间的连续跳跃更是可以跃上无法攀爬的地方。这应该也是游戏的最大乐趣，在熟悉了猫的动作习性后操作流畅度不错。

滑行



在按跳跃的同时按住下就可以使用下段的滑行，本技能基本上和其他动作游戏相似，就是用来通过狭小的通道。不过在这里还有另一项功能，那就是滑行也是算作一次攻击的，这可以让你在战斗中提高不小的灵活性。

悬挂



使用悬挂后Kit Ballard会把剑插在地面或者墙壁上，这样就可以固定在上面，通常是用来防止被风扇吹飞这样的关卡流程中使用。

护盾



按住普通攻击键不放Kit Ballard就会开启防护护盾，护盾的开启是不需要消耗能量的，但是当你行走时却会极快的消耗能量。这招在对付大量远程敌人时特别有效。

编辑：贪睡猫　　美编：节早

收集无处不在

其实这游戏主要玩的还是收集，战斗方面还是比较简单的，再加上可以休息回血，并没有什么大问题。游戏中每关都可以看到有一定的收集物品，有些还是隐藏在角落中，想要全收集可不是那么简单的哦。



你可以回到以前的关卡来完成收集。

萌萌换装变换不断

因为有着萌萌的Kit Ballard作为主角，那么换装功能自然必不可少，游戏中可以进行换装的衣服还是相当多的，而且种类从可爱系到耍酷系都不少。大部分的衣服都是通过商店购买得到的，不过最后有几件只有达到一定的收集量才可以开启换装，所以为了想要的换装，努力探索隐藏宝箱吧。



换装的衣服超级多，各种类型的都有。

卡通过场

本作的一大卖点便是号称有着电影动画般的过场，虽然游戏不大不过制作的卡通过场还是相当不错的。人物也相当可爱，和平时的游戏画面完全是两个感觉，而且比较有趣的是过场对话中偶尔还会夹杂着一些貌似意大利语之类的点缀，相当诙谐，外语好的玩家一定要好好看看。反正对某猫来说英语系的外语说什么都一样。



卡通过场部分还是比较不错的

角色的表性很有趣，很可爱。

换了服装之后动画中的形象也会表现出来。

综合评分	7
画　面	6
音　效	7
系　统	5
操作感	7
流畅度	8

BLADE KITTEN

商店

需要注意的是游戏中的商店通过切换菜单就可以直接调出来，并不需要来到某个固定的地方。在这里不仅可以购买增加血量以及能量上限的药品，还有其它三样武器都是在这里出售的，同时还有服装可以获得。由于游戏中可以进去之前的关卡，无限的赚取金钱，所以只要你有耐心可以反复刷钱拿到想要的装备减少游戏难度。



原著漫画

本游戏的连一个卖点便是改编自网络漫画。利刃猫女之父Steve Stamatiadis(化名Space Captain Steve)的漫画作品集目前更新到了15章，然后一直没有什么大动静。估计Steve的工作重心全都放在了游戏制作上了吧。

虽然某猫是个地道的英文白痴，不错看起来本游戏似乎是漫画前传之类的故事，结合漫画后相信一定会更熟悉这个萌萌猫娘的故事。其实漫画每个章节都很简短，如果你正在学习英语的话不妨下载下来每天看一点，作为课外复习，谁说玩游戏一定会耽误学习呢？不过说起来漫画里的Kit Ballard，和游戏中的区别还蛮大的，美式风格增加了不少。

目前已知的作者作品有：《Blade Kitten》、《Kitty Kazawa》



漫画和游戏的人物设定真的差别好大啊。

作者：Xbox Life · Darker 编辑：Samtown 美编：小米



失落的星球2
异星狩猎之旅

英文名称：	Lost Planet 2
发行日期：	2010年10月15日
制作发行：	CAPCOM
官方网站：	www.lostplanet2game.com
游戏平台：	X360/PC/PS3
游戏类型：	第三人称射击

《失落的星球 2》承袭前作内容第3人称射击，针对多人连线部分加以强化，并加入4人Co-op连线合作共同对抗巨大异形怪兽“艾克里德（Akrid）”崭新玩法，玩家不只是要正面对抗艾克里德，甚至还要爬上Boss小山般的庞大身躯展开攻击。《失落的星球 2》以前作完结十余年后因气候暖化而出景观丕变的“EDN-3rd”行星为舞台，透过不同雪贼集团的观点来描述故事剧情。游戏采用CAPCOM 独自研发并进一步强化的“MT-Framework 2.0”游戏引擎，呈现比前作更为细致美丽的画面，使用该引擎的还有《鬼泣4》和《生化危机5》，相信画面一定不会让大家失望。

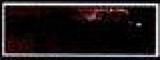
基础操作	
射击（主手）	鼠标左键
手榴弹（副手）	鼠标右键
绳索	F键
蹲下	Shift键（按住）
跳跃	空格键
闪躲	Shift键+空格键
奔跑	Ctrl键（按住）
近身攻击	E键
切换主手武器	鼠标中键向上
切换副手武器	鼠标中键向下
占领/打开数据库	Q键（连按）
修理/解锁	X键（连按）
拾取武器道具	鼠标中键（按住）
瞄准/瞄准镜	TAB键
夜视仪	5键
换弹夹	R键
呼叫支援	T键
躲避	C键

VS机甲操作	
射击（左手）	鼠标左键
射击（右手）	鼠标右键
换弹夹（左手）	J键
换弹夹（右手）	K键
换武器（左手）	2键
换武器（右手）	3键
跳跃	空格键
悬浮	跳起再按空格，只有悬浮机甲可用。
机甲组合	T键

关于生物能量——T-ENG

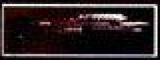
在本作中，有一种用于战斗服的能量被称为“T-ENG”，他最基本的作用就是能恢复角色自身的体力。玩家能通过消耗“T-ENG”来恢复角色自身的体力。“T-ENG”的夺取主要是通过击杀异星生物来获取，通过攻击生物拾取散落在四处的生物能量也是至关重要的一步。而通过鼠标中键的切换副手武器，然后按右键就可启动T-ENG射出装置。这是2代游戏中新加的动作，可以通过它来进行T-ENG的交换，为同伴加血，这在同伴援护方面十分有用。

武器装备



标准武器

最常见的突击步枪，射速较快，适合在大量群体AK出现时使用，作为步枪的基础上在枪的前端有震动刀片，适合在混战中使用。



近距离武器

近战武器象征的，作为一款喷子自然有很强的攻击力，适合近战使用，作为一款左轮，它的攻击力并不太强，但近战是命中率更高，推荐弹药不足时使用。

武器装备



远距离武器

作为一款半自动狙击枪，它有两段变焦，攻击力十分之强，适合远距离使用。此枪可通过压缩T-ENG蓄力攻击，蓄力后攻击力更强，适合中距离使用。



强力武器

作为一款火箭炮，它的攻击力十分之高，无论近战还是远战都可用，对付BOSS级的AK也很有效果，缺点是弹药少，装弹时间长看似手枪但它却是一款小型榴弹发射器，威力也不小。



支援武器

可以展开在前方抵挡一切攻击，缺点是会降低移动速度，可以定向射出T-ENG，攻击力也不低，缺点是会消耗T-ENG。



防弹装甲	在战斗中可以捡到，穿上以后防御能力会大幅度提升，但移动速度和射击准心会有所下降。
VS机甲	游戏中玩家的驾驶骑乘武器，有单人、双人、三人和组合型等等，火力强劲，是对付Boss的有效武器。

TIPS 在游戏地图中会散落着多个数据库，按Q占领可作为一个存储点。并且可以获得这个区域的地图。

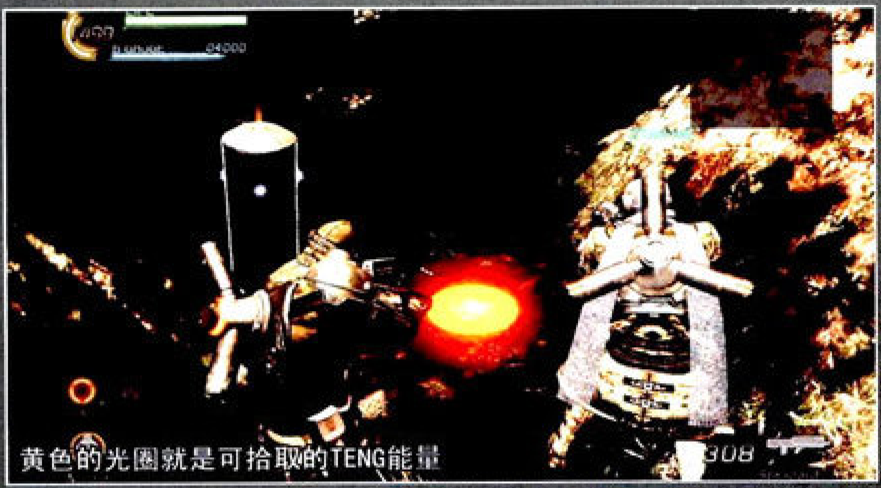
狩猎之旅 第一章

Chapter 1

这次重回E.D.N. III，不少地方因为气候暖化而成了林木苍绿的热带丛林，1-1的场景就是如此。不过一下船就杀意旺盛，朝周围的艾克里德（Akrid）死命开火、把路上的敌人全扫光，不一会儿就冲到了森林中的空地，此时空地上突然钻出一支巨大的艾克里德，发出令人血液为之冻结的骇人吼声的同时，镰爪般的巨大双臂朝四人猛力挥来！30秒后，双臂弱点断裂的艾克里德倒地不起，升天成佛。前作的艾克里德熟面孔“Chryatis”在2代游戏中完全沦为跑龙套的角色。打倒它之后继续往前走，越过一段艾克里德的繁殖地（有大量巢穴）之后，就通过了1-1的第一个任务区域。

继续朝丛林深处迈进。前方分成两条岔路，左边被丛林贼所占据、右边则有大量的艾克里德：我们本着人挡杀人、虫挡杀虫的精神把两头的敌人全杀光，拿到清光艾克里德的Good Job奖励。来到岔路会合点末端的门锁处，四人同时连打X键将门打开，顺利通过了这个区域。

来到1-1的最后一张地图，丛林贼的矿场。这里是1-1当中玩法比较有趣的地方：这个任务分成两个阶段，第一阶段我们得先启动地图上的五座发电机，进入第二阶段后还得打开四座钻孔机，让这四座钻孔机同时运作90秒，摧毁整座矿场。矿场的地形以空地上的巨大探钻机为中心，周边环绕着高台，第一阶段的五座发电机就零星散布于各处。这里要小心敌方的狙击手，要是头部中弹可是会被爆头、立即损失500点的Battle Gauge值的；坑道里的自动炮台也颇为恼人，不过玩家只要打爆附近的控制台，这些自动炮台就会跟着自爆。另外，任务开始时地图仍未开启，玩家得先找到任一具发电机并启动之，迷你地图上才会秀出其他发电机的位置。找到所有发电机之后，会进入矿场地图的第二阶段。这时玩家要先启动四座钻孔机，将它们全数开启后，画面上会出现90秒的倒数提示，同时场景中会源源不绝地涌出想夺回钻孔机的丛林贼。撑过90秒，任务完成。


黄色的光圈就是可拾取的TENG能量

Chapter 2

一行人顺利进入1-2，这回我们舍弃眼前的一般路线，直接进入起点附近山壁上的密道，抵达峭壁区域。沿途的桥梁有不少丛林贼守护，迅速通过这些桥梁。在这边捡一台机甲和几把重型武器，顺利带到下个区域，准备迎接游戏中的第一场头目战——艾克里德“Queen”。站在高处可避开肉搏攻击、又能直接射击皇后头顶的弱点，但得小心冰锥的攻击。我们的皇后女士其实之前在1代就登场过了，这次纯粹是友情客串：它会用巨大的双爪朝玩家横挥或纵劈，还能从口中喷出冻气与冰锥；玩家如果打断它的任一支前臂或是数支腋下的复肢，可以将皇后的头部（弱点）逼至地面。由于我们先前选择密道路线，所以任务开始时直接从场景右侧的高台出现，这个位置不会被皇后的肉搏攻击与冻气击中，站在此处的玩家只需避开冰锥即可。在机甲与重武器的强大火力之下，我们很快就击倒了皇后艾克里德，并搜刮了不少箱子。这时右边的通路开启，四人利用场上的VS与炮台大肆屠杀树林里的艾克里德，把场中的Data Post打开后成功抵达第一章的最后一节。


空中悬浮机器人


手雷拥有很强的爆炸威力

Chapter 3

镇守1-3的章节头目，就是先前试玩版当中的六脚山椒鱼“Gordiant”。不过在面对巨大的肥虫前，先得穿过丛林贼的最后一座阵地。一路扫平了挡路的机甲与炮座，打开入口的大门，来到了一座堡垒。往敌方盘踞的高处直攻，不一会儿就拿下了顶端的Data Post，打开阻断桥梁的铁门。你可以驾驶机甲担任先锋开路并吸引炮火，掩护剩下的队友越过桥梁侵入敌阵。在过桥后的右侧角落你能找到一台三座式的强力机甲，瞬间就能把敌人与后续的增援全部扫空，迎接第一章的最后任务，肥虫Boss之战。

艾克里德“Gordiant”有数种不同的攻击模式，它会用6只大脚踩踏玩家、使用口中的巨大触突发动攻击、用尾巴猛击地面，受损至一定程度时还会发动超广范围的电击，玩家得跳离地面或使用机甲浮游才能避开；当然，你一开场可以带着重武器进入头目战，六脚山椒鱼也只有变成熟食料理的份。单人可以一开场就直接跳上Gordiant的背部，朝金黄色的尖突弱点猛攻，同时将Gordiant断腿就能让它瘫倒在地。最后再全力攻击它发红的头部和尾部，就能迅速收拾了这只大肥虫。


火箭弹爆炸的瞬间

狩猎之旅 第二章

Chapter 1

完成了上一章的肥虫狩猎之旅，接下来我们要潜入敌方基地，抢夺敌方的列车轨道炮。我们从敌方基地的码头悄悄上岸，展开侵入行动。通往目标地点的路上必定会遇敌，而且不杀光过不了关。这个区域起点的右边有个热能箱，里面有把狙击步枪可捡，拿来狙击远处的敌人相当好用。抵达下个区域，这个场景设置了好几个侦测器（红色眼珠），玩家如果太过接近就会触发警报，引来敌人。玩家可以在侦测器扫描范围以外的位置将它击毁，如此一来就不会触动警报。不过心酸的是就算不触发警报，一路上还是会有许多敌人攻击玩家，有没有侦测器没啥两样。穿过贫民窟进入第三个任务区域，此处因暴动纵火而烧成了一片火海。这边的地表路线高低差变化相当频繁，而且有敌兵与VS机甲镇守，小心别被VS机甲逼进死角。这边有两个杀敌奖励可解，一个是把VS清光，另一个则是把下水道里的两只章鱼 / 田螺艾克里德（Akrid）全作成海鲜烧。章鱼艾克里德接近玩家时，它会将口器膨胀并包覆住角色，然后一口吞进肚子里，流畅的动作相当值得一看。

来到第一节的最末区域，我们的目标是搭乘列车进入敌人都市。这个任务的设计有点类似1-1，玩家得启动车站的发电机并保有120秒的控制权才能成功过关。玩家一旦启动发电机，车站附近的几个入口就会开始涌入敌军，他们会朝发电机移动并企图夺回之。如果发电机被敌人夺走，你就要立即去抢回来，否则时间不会倒数。成功倒数完120秒后，我们一行人就搭上火车，前往第二章的下一节。



部分VS机甲可以搭乘队友

Chapter 2

来到第二节场景，看到一辆超大型的列车炮，这就是本章的最终目标。第二节的第一个任务是通过敌人的补给库，这里有许多输送轨道，还有冲压机与绞碎器，被这两个玩意碰到可是会瞬间挂掉的。不过，把敌人打落钻头状的绞碎器里或者陷害敌人被冲压机压扁，可以分别解开两个Good Job。想解冲压机Good Job奖励的人，可以用电浆手榴弹将敌人定在冲压机下方，成功率较高。爬上楼梯进入下一个任务区域，来到一个类似公寓的场景。这个场景的出口在地图最底层，我们利用Data Post旁边铁门后方的捷径迅速抵达底层，再打破另一扇门就通过了这个关卡。破门时会有手持机甲霰弹枪的敌人出现，小心别被连续击倒。



解数据库的人越多，速度越快

下一个任务的挑战性比起前两个稍微高了点，这里有不少VS镇守，地图中央的高台还有敌人持电浆枪与火箭筒从上方狙击，太过大意很容易丢掉小命。好在场景中有不少无人VS可供玩家搭乘，让任务过程轻松不少。这个任务分成两个阶段，第一个阶段是启动所有的Data Post，第二阶段则是清除敌人的势力。敌人的步兵会从场景侧面的入口出现，VS部队则会搭乘列车从后方登场。将敌人的兵力量表耗尽后，就要准备迎接第三章最后的头目战。


先消灭防守的士兵

Chapter 3

启动场中所有的Data Post、欣赏完过场后，巨大跳跳虫“Akrid X”登场了。这个头目基本上是个没死透的半截虫子，发着橘红色光芒的右腕（可破坏）与头部是其弱点。动画中Akrid X被列车炮击中，可只剩半截身体还是活跳跳。这个头目的行动分成两个阶段，第一阶段会在场景中跳跃并以右腕挥舞 / 突刺，或是直接跳到场景上方朝玩家抛掷废弃物 / 发射火球。火球的威力相当大，而且会以诡异的角度追踪玩家，当Akrid X的右腕开始集气、准备出招时要特别留意，与小队散开，并寻找地方躲避。再利用场中遍布的VS机甲与武器，平安击退第一阶段的头目。将头目的血量打光后，它会突然开始再生，同时进入第二阶段的战斗。头目在第二阶段的动作更为灵敏，会在地面上直接使用右腕的火球 / 爆破攻击，也会在地上直接喷吐火焰。然而玩家的应对方式大致同前，仔细注意它出招前的预备动作即可。成功再次将Akrid X的血量耗尽后，这回总算彻底干掉它，完成了第三章。结束了这章的火车之旅，下一章就要往沙漠迈进啦！



跳跳虫发射激光啦！



用重型武器对付它

TIPS 重型武器在切换成轻型武器后，会被丢在地上，它是无法被携带的。

狩猎之旅 第三章

Chapter 1

本章要搭着火车深入烈日暴晒的荒芜沙漠，迎战游戏中体型最庞大的艾克里德（Akrid）“Red Eye”。第三章虽然内容不长，却是游戏中较不易单人进行的关卡：章节才开始，大头沙虫Red Eye马上就热情满满地前来迎接我们。Red Eye会张着大嘴朝我们搭乘的列车冲来，如果不趁它张开血盆大口的时候朝嘴里攻击，一节节车厢乃至整列火车都会被它给吞掉。一般的武器难以伤Red Eye分毫，得用重武器射击才能看出明显的效果，因此尽量收集散落车厢各处的机甲火箭炮、步枪或单兵用的电浆炮（Plasma Cannon）、火箭炮等武器来对付它。

射击Red Eye的时候有两个重点，第一个是抓准它张嘴的时机与位置，并将弹体飞行的时间计算进去；另一个则是别站在最后一节车厢上射击，免得连人带车厢被Red Eye给咬死，从倒数第二节车厢上朝它攻击即可。等NPC将列车上的能源收集完毕（画面左上“T-Eng Loaded”达到100%）时玩家即可撤退，搭上直升机离开此处。单人独自进行这个章节时，只要记得使用重武器／随时补充弹药、牺牲少数车厢来换取找武器的时间，就能顺利过关。



大头沙虫出现啦

Chapter 2

福无双至、祸不单行，一行人才从Red Eye嘴边捡回一条命，直升机马上又被击落。这个小节分成两个阶段，头一个阶段是扫荡所有来袭的敌人，第二个阶段则要与两只新种的艾克里德对抗。第一阶段遭遇的敌军虽然以步兵为主，但不少敌人配有步枪，玩家暴露于空旷地形容易遭到狙击，利用建筑物作掩护、稳扎稳打才是上策。将画面下方的军力表耗尽，第一阶段就结束了。

清光敌人之后倒霉事还没完，山头上出现了两只大耳声呐兔Debouse，打算把玩家当红萝卜啃掉。这两只兔子会依距离使用冲刺或践踏攻击，冲刺前会有一段前置动作，让玩家有机会侧移闪过，后者则要保持距离才能避开。它们的攻击可直接破坏建筑物并击伤里面的玩家，所以千万别自以为安全地躲在房子里。除了上述的两种攻击方式，这两只兔崽子还会抬起头部进行声波索敌（它们没长眼睛，只能听音辨位），玩家一旦发出任何声响（移动、射击）就会暴露位置，遭到威力强大的声波炮攻击。由于声波炮命中率奇高无比，最好的闪躲办法就是别让它们开炮，当声呐兔站起来的时候乖乖躲好、别被声波索敌发现。


遭到大耳声纳兔的偷袭

这两只大兔子在头顶与腹部各有一个弱点，任一处受到相当程度的伤害就会使兔子倒地，让玩家有机会造成更多的伤害；要击伤它们并不难，麻烦的是攻击其中一只时要留意另一只的位置／是否在索敌，免得遭到突袭。

Chapter 3

这是第三章的最后一节，也是最麻烦的部分。这节分成3个段落，第1段是抵御敌方列车的攻击，第2段是夺取列车炮（第二章尾声开走的那辆），第3段则是用列车炮打倒Red Eye：要是在任何一个段落耗尽Battle Gauge，就得从头再来。

在第一阶段中，敌人会乘着列车朝玩家所在的位置攻来，我们的目标是尽可能地打倒敌人，努力存活下来。由于敌我双方的列车相隔甚远，所以我们只能躲在自家的车厢里朝外射击，车厢里有各式各样的武器，请善加利用。这边有两个重点，一个是尽速击倒敌人的炮座与火箭兵，另一个则是尽量待在车厢中央，远离两侧的车门：由于我方被困在车厢里，所以容易受敌方火箭爆风的波及，要是站在门边，更会被暴风炸出车外。战斗途中会有直升机机甲从车厢的另一侧发动攻击，使用重武器尽速解决掉它。

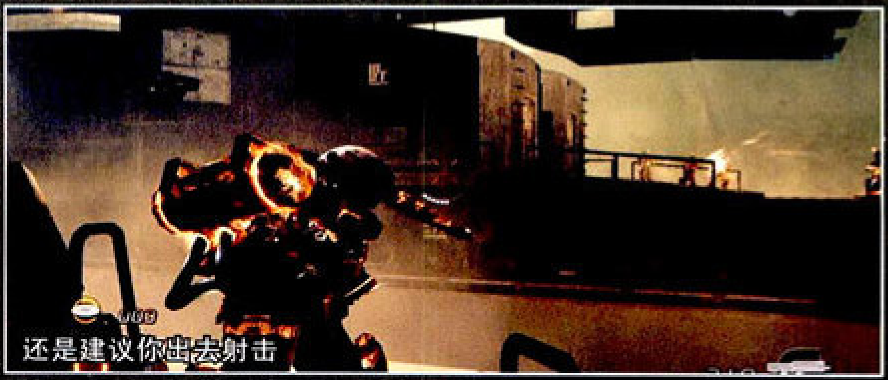
成功撑过敌人的攻势，下一阶段就是夺下敌人的列车炮。这里的过关条件是启动列车上的三具Data Post，第一具Data Post在右侧列车的中后段，另外两具Data Post分别在左侧列车的中段外部与最前车厢（非车头）里面。在列车上移动时要特别注意走位与爆破型的武器，免得摔出列车直接挂掉，必要的时候躲进车厢里，用厢门作掩护。右侧的列车车顶有两具敌方的炮座，不小心的话很容易被一炮轰出车外，建议使用火箭炮、电浆炮等重武器对付之。



车厢内提供你很多武器装备

将三座Data Post全数启动后，就进入这章的重头戏，登上列车炮与Red Eye正面对决。想当然尔，这个阶段的目标就是干掉Red Eye：想打倒它，就得破坏它身体两侧的红色弱点。我们在这里有两个选择：利用高威力的列车炮猛烈轰击Red Eye，或是使用侧面的炮台慢慢削弱它。列车炮可一口气击穿Red Eye的弱点与其上覆盖的护甲。列车炮虽然威力强大，但发射前的前置动作实在太多、回转速度又慢（Red Eye每次换边都得转上半天），加上AI队友只会搬炮弹、其他什么正经事都不会作，单人游戏时想靠列车炮打倒Red Eye会相当辛苦。这时玩家可以利用列车炮两侧的小型炮台，靠弹药无限的速射炮稳扎稳打较有效率。

在玩家想办法对付Red Eye的时候，它也会用冲撞的方式攻击列车炮，并放出飞行弹或小只的艾克里德攻击车上的玩家：当画面下方代表列车炮耐久度的蓝色量表全部扣完，任务就会失败。不过别担心，当列车受损、着火时，玩家可以到甲板下方启动冷却系统回复列车炮的耐久度，且次数无限。当Red Eye剩下最后一丁点血量时，它会移动到列车炮的正后方发动最后一击。这时别慌张，把列车炮装上弹药，对准它的血盆大口给它一炮，就能平安过关。


还是建议你出去射击

狩猎之旅 第四章

Chapter 1

第四章共有5个小节，算是游戏中最长的一章。章节前半的主题是亡命大脱逃：被关在牢里发霉的玩家一行人得到卧底的协助，展开叛狱大逃亡。刚从牢房里逃出的玩家只配备手枪，虽然射程与射速有限，但威力还不错；走个一下子就能找到步枪与手榴弹等武器了。第一个任务的场景虽然分成地上层与地下层，但玩家千万别被误导了，出口的路线是往下走，而非往上——启动第一座Data Post后旁边的闸门就会升起，让玩家可以循路往下走。这里的场景主要以狭长的走道构成，场中有不少携带步枪的敌人，玩家一个不慎就会被爆头瞬杀，要时时注意敌人的位置并以墙壁作为掩护。牢房的各楼层都设有自动机枪座，玩家可以找出控制器并摧毁之，自动机枪座也会跟着自爆，不用硬拼。

跟着导航点走，到达最底层时敌方会派机甲出场，从楼梯上往下打、别在同一层跟它们搅和比较保险。开启出口闸门的启动器时，旁边会突然出现数名敌人，你可以让AI同伴开门，自己掩护他们，消灭敌人。穿过门、来到了下水道，这里是艾克里德（Akrid）的繁殖点。这里有非常多的艾克里德巢穴，手榴弹随便炸都可以炸死一堆虫子。这边只要把底层出口处的闸门打开即可成功过关。回到地面，迎接我们的是大量的敌人与自动炮座，还有一架四脚机甲。这个任务不长、场景也小，唯一比较棘手的地方是位于中段天桥、玩家必经之道的数座自动炮塔；正面突击炮塔很难全身而退，玩家可以站在远处瞄准天桥上的炮塔控制器并摧毁之，就能轻松破坏自动炮塔构成的防卫阵势。



四个人一起开地图


发射T-ENG就能打开宝箱

Chapter 2

来到第二节，第一个任务是启动所有的Data Post后脱离此处。每启动一个Data Post，导航点就会自动指向下一个目标，所以别担心迷路的问题。这里比较需要提防的是配备火箭筒的敌兵，运气不好被直击的时候可会当场没命的。除了步兵外沿途也有机甲挡路，最后的出口就在6号Data Post旁边，所有Data Post全开启后即可过关，但离开前最好准备火箭炮之类的重武器，为下一关做好准备。

接着是逃脱剧的尾声，乘着潜水艇逃离这里！我们沿着敌方基地的水道一路前进，目标是水道末端的潜水艇（地图上的3号Data Post）。由于沿途有不少炮台与VS挡住去路，如果先前没取得重武器，到了这里会有些棘手；尽量利用河道两侧的柱子或闸桥做掩护，稳扎稳打慢慢向前进攻。一路杀到潜水艇旁，先别急着上船，因为一启动3号Data Post船就会自动前行，位于船上的玩家没办法离开，最好先把武器跟热能准备妥当再起航。

最后，乘着潜水艇并迎击追杀而来的敌兵与机甲，待潜水艇驶出港口时任务即告成功，准备迎接第四章的后半段。


战机VS机甲空中制霸

Chapter 3

我们从海岸边悄悄上岸，目标是启动NEVEC阵地内的所有Data Post。岸边驻守的兵力包括炮座与数台机甲，建议爬上起点右边的丘陵，利用一旁无人驾驶的机甲与重武器从高处开火，先把敌方的炮座与机甲清理掉再往下扫荡。启动所有的Data Post（其中一具在起点右边的丘陵碉堡内）并占领阵地后，敌人会展开反击；我们得把画面下方的敌方兵力值全数耗尽，才能完成这个任务。在启动最后一具Data Post前，可以先准备好武器并把机甲修整完全（如果没被打爆的话）以利迎敌。敌方的反击部队会从岸边登陆，有步兵、机甲与直升机，打起来相当刺激。

接下来的这个任务，我们要破坏敌方的力场产生器，朝基地深处前进。刚踏出山壁，就会遇上巨大的机械化四足艾克里德（Akrid）。它的背上装有两具追踪雷射，玩家可以利用山壁当掩护或持续移动以避开雷射光，同时朝它脚上的四个弱点攻击；如果玩家把前一个任务的机甲带到这边，就能轻松对付它。这台机甲还可以跟稍候山洞里停放的坦克机甲进行合体，组合成游戏中最强的机体。

打倒四足艾克里德后，海边的高台上有具开关，启动之后就能关闭力场，继续前进。前方有机械化的Dongo Gear（原本的Dongo是一种会卷成球状冲刺、弱点在尾部的艾克里德），它的背上多了一座炮塔。它原本的尾部弱点现在有一层装甲保护，必须先破坏装甲才能击伤；但它背上加装的炮台与驾驶成了新的弱点，攻击炮台部位同样可击倒它。沿着地图上的导航点关闭第二道力场后，会遭遇到另一只巨大四脚艾克里德。用与先前同样的方式打倒它之后再把最后一道力场关闭，就可抵达敌方基地的入口。这里有大量的敌兵埋伏，耐心清除或趁隙启动围墙后的开关，就能进入基地入口并完成任务。



TIPS VS机甲在被损坏后，只要不爆炸就可以修理，靠近机甲连续按X键就能将其血量修满。


最强VS机甲，没用过游戏白玩

Chapter 4

成功进入敌方基地，没想到一开始就在升降台处遭遇一架守门的四脚机甲。用手榴弹诱爆将它击毁后爬上楼梯，来到水底船坞的入口，发现敌方秘密兵器的同时却被它从水底通道给逃走了。坐上水底通道口旁的机甲将敌人扫荡一空（包括前来迎击的陆海空三栖变形机甲），我们跟着敌人的逃亡路线跳进水里往前行。水底通道由闸门隔成数个区段，玩家得手动启动闸门旁的Data Post才能打开它。打开第一道门，前面会有两种类似乌贼／水母的艾克里德：前者会朝玩家旋转攻来，想打倒它们，得趁它们伸出触手下方的口器弱点时攻击之；后者的弱点则在触手处，遭到攻击时会不规则乱窜。穿越两道闸门后，还会出现两只类似水龙的艾克里德，它们的弱点在发亮的背鳍与尾部，站在发现它们的高处可以朝下直接攻击弱点，打倒它们之前别往下跳。

打倒两只水龙后，水底有个格纳库，用足够的热能将其打开后，就能驾驶里面的变形机甲。这台机甲可以在二足步行、二足飞行与完全飞行／潜水型三种形态间切换，前两者可以使用肩部挂装的机甲武器，飞行型则有弹数无限的追踪飞弹可用（按住攻击键不放可锁定目标）。第三道闸门后有数台机甲镇守，多人合作时利用前面收集到的各种机甲可以轻松解决掉它们，单人游戏时可以用变形机甲的追踪飞弹从远处狙杀。启动最后一道闸门，就能完成这个任务了。

爬上岸之后来到一座海上平台，我们的目的是越过桥梁到达对面的主基地。由于桥梁的启动开关在对面，想度过桥梁就得利用任务导航点位置的直升机才能过去。场上有不少敌军机甲与炮座防守，炮座可透过除掉控制器的方式解决，至于那些机甲则可绕路避开。搭上直升机飞到对岸启动桥梁让队友过来，并朝任务目的地的基地入口前进，你可以利用弹数无限的重机炮帮步行的队友开路。抵达基地入口时，空中会出现数架敌人直升机，无论是否清光直升机，只要将入口的两具启动器打开就能过关。


BOSS狰狞的面容

Chapter 5

深入基地内部，我们要先穿过一连串的曲折走廊才能抵达任务的目标——轨道火箭发射台。这里除了有敌方步兵与机甲外，还有实验用与机械化的艾克里德来搅局，往任务导航点的路上如果因为高低差而迷路，可以从门的颜色（绿色代表可穿越，红色代表锁住）判断可前进的方向。抵达任务出口，我们再度来到海底。在这座高塔般的海底建筑最底层有个启动开关，开启后我们就要迎接第四章的头目战，与巨大潜舰Boss决战。场上有数座Data Post，建议在开战前全数启动，便于索敌定位与重生。

战斗中，Boss会不断环绕建筑物航行，并发射大量的爆破鱼雷（攻击用）、电磁鱼雷（瘫痪用）与水雷以攻击玩家。它的弱点在头部的侦测器，而左右两侧的稳定翼与尾部推进器均可破坏，它所发射的鱼雷也同样可击落。与Boss对战时从建筑物的高处攻击较易瞄准，场景中散布的众多重武器与底层藏着的VS均是对付它的利器。由于Boss会不断绕圈，所以打起来会花点时间，此时耐心作战为上。打倒水中潜舰Boss之后，一行人潜入了轨道火箭发射场，躲在承载物里进入火箭，飞上太空。NEVEC线到此暂时告一段落，下一章又要回到炙热的沙漠了……


终于找到潜水艇啦

狩猎之旅 第五章

Chapter 1

来到第五章，我们又被换到另一个新阵营去了：这回我们回到强盗身份，展开强夺NEVEC浮游堡垒的行动，这座浮游堡垒正是整个章节的舞台所在。游戏一开始，我们就乘着浮游VS从堡垒后方急速接近。我们的目的是登上堡垒，并且将堡垒后侧的机库闸门打开，让其他的盗贼伙伴能一举杀入。利用VS的冲刺加速功能接近堡垒，贴近时拉高机身（LB与RB键可拉高或降低高度）登陆，然后立即离开VS、钻进堡垒内部的通道里，免得遭到炮塔的攻击。至于堡垒外部的Data Post，可以等到进入走道后再从射线死角将炮台打爆后再行启动。

确认走道安全无虞后，我们直接朝堡垒底层中央的机库移动，准备启动门旁的两具启动开关——由于机库有机甲驻守，所以别直接往内冲，用侧门入口当掩护先把机甲解决掉再进入比较保险。成功启动两具开关后，这个任务即告结束，玩家完全不用登上堡垒上层就能成功过关。

成功让盗贼伙伴侵入浮游堡垒，下一步就是夺取堡垒的控制权。堡垒上层的头尾两端各有一间控制室，里面的两具控制开关维持同时启动状态达90秒，就能成功拿下堡垒并完成任务。由于双开关同时启动后会出现大量的敌人朝两座控制室双线突击，所以最好先准备好足够的弹药与热能再启动开关；加上敌人会从周围的通道涌进控制室，所以霰弹枪或VS霰弹枪等近距离兵器能发挥不错的效果。玩家必须同时维持两具控制开关的运作，所以线上合作时最好兵分两路，以二人一组的方式固守控制室；要是独自一人搭配AI队友进行游戏，控制开关几乎必定会丢掉一个，这时玩家就只好自己多走点路，手动重启开关了。


对战游戏模式里可选性感的MM角色

Chapter 2

我们夺下浮游堡垒，但敌人也不是省油的灯，派出了飞行部队企图夺回堡垒；第二小节的第一个任务，就是阻止敌人将机库的两具启动开关打开（跟我们在第一小节做的事恰好相反）。这个任务里会有数波飞行机甲编队从舰首的方向来袭，而对抗这些飞行机甲攻势的最好选择，就是船头与右侧的两具炮座。这些炮座只有一边有安装武器，从甲板上拿把机甲武器装上去可以让火力倍增；如果玩家火力够猛、在载人机甲着陆前就把它直接打爆的话，里面的登陆部队也会跟着全挂。忙着打飞机的同时，也别忘了这关的目标是保护启动开关，要是敌人侵入机库，请尽速将他们击退。只要保全两具启动开关，并把敌人的兵力量表消耗殆尽，就能成功达成任务。

打了好一阵子的人类，接下来的这个任务终于有大型艾克里德（Akrid）头目可打了。这次登场的是四脚蜘蛛Baiztencale，玩家得赶在它把刚抢来的浮游堡垒击沉之前先干掉它。它会从口中发出喷射攻击对船舰造成直接打击，并从背部发出爆裂弹轰炸甲板上的玩家，在此同时还有为数众多的飞行型小艾克里德在旁搅局。不过玩家这边也有新武器可用，现在我们可以启动浮游堡垒上的巨型能源炮，发出威力强大的充能雷射打击Baiztencale的腿部与眼部弱点。能源炮每次开火都会消耗操作者的身上的热能，但与其威力相比保证值回票价；如果有热心队友趁能源炮充能（炮口张开）时朝里面发射热能，还可以进一步提高雷射的威力，最多可额外提升两阶段。



当玩家将Baiztencale的体力削弱至一定程度时，它会无力地趴在浮游堡垒的后半部，此时玩家可以继续用能源炮朝它的头部猛轰，或者是沿着攀在舰首的前脚一路爬到它的身上、朝背部弱点猛攻，干掉它之后，就能前往第五章的最后一节。



Chapter 3

打完了大虫，NEVEC的部队又不死心地追了上来。这一次他们有备而来，开了一台和我们同型的浮游堡垒，准备用能源炮把玩家连人带船轰成废铁。首先，我们要把敌人堡垒的四具垂直翼和能源炮全部摧毁，以瘫痪浮游堡垒的行动与攻击能力；在这个任务里，前一节拿来杀大虫的巨型能源炮同样可发挥绝大的效果，如果有队友可协助充能效果更佳。敌方的能源炮会对甲板上的队友造成极大的伤害，但张开反射镜进行充能需要一段时间（和我方的能源炮相同），充能时如果受到一定程度的损伤，敌人就会收回镜面、取消攻击。因此，操作我方能源炮的玩家应该要随时注意敌方能源炮的状态，趁它准备射击时赶紧予以损伤，强迫它收回反射镜、取消攻击。如果我方能源炮来不及反应，甲板上的其他人也可以用火箭炮之类的重武器逼退敌方能源炮。

把敌人堡垒的四台垂直翼和能源炮全打爆，下一步就是夺取对方的控制权。不过敌人也抱着同样的盘算：这次敌我双方的堡垒各有一个启动开关，我们要夺取敌人的启动开关、同时要保护自己的开关不被敌人启动。线上合作的时候，玩家可以分头行动，留下一两人防守基地，另外的成员直接杀进对方船上；要是自己一人跟AI队友搭档，那么最好先乖乖在基地防守，把来袭的敌人清光之后再进入敌人的堡垒。启动开关所在的机库这回同样有机甲驻守，进门时要提防些。

累积启动敌人堡垒里的开关60秒，这章就几乎完成了，接下来玩家要在90秒内赶回自家的浮游堡垒里，不然会被炸死。不过玩家别急着回去，接下来的90秒内，敌方机库里会不断“喷”出大量的宝箱，留在这边捡箱子保证赚翻，如果Battle Gauge还够的话，撑到时间到被炸死都值得（本节是赚经验值跟钱的好地方，组队合作、帮能源炮充能的话可以迅速过关，大量赚取奖励）。



狩猎之旅 第六章

Chapter 1

延续第四章的尾声，我们潜入太空梭飞上太空，企图夺取卫星轨道武器NEOS的控制权。第四章的前两个Chapter都在太空进行，由于宇宙的无重力／低重力状态，玩家的跳跃高度会大幅提升，在空中时再按一次跳跃可以朝前方喷射推进（操控特性类似先前的海中战斗）。进入太空后，我们被太空梭的机组人员发现，因而展开一场战斗。打到一半，敌人把货舱打开，利用压力差把我们吸到太空里。赶紧利用推进装置飞回太空梭上，把敌人扫光之后启动驾驶舱附近的货舱开关，就能关上舱门、完成这个任务。

乘着太空梭抵达NEOS，身份败露的我们只能和NEVEC的防卫部队硬碰硬，杀进轨道武器内部。这个关卡有不少敌方步兵、机甲与炮座，但场上同时有许多无人搭乘的载具可供利用。尽量使用机甲或炮座在敌方AI的反应范围外先打爆他们，可以让关卡过程顺畅不少；特别是这个场景里有不少Data Post跟热能补充装置，充足的能源让玩家无论驾驶VS或使用热能兵器都绰绰有余。

一开始，我们正前方的远处有数个自动炮座与手持重型雷射的步兵，先从远处把炮座的控制器打爆，再上前除掉步兵。右后方朝下斜坡的位置同样也有炮座与控制器，打掉控制器就轻松多了。走下斜坡，利用左手边的炮座可以清除掉视线范围内所有的敌人；最后，飞至对面，接近任务终点的附近有个热能机库，解开之后有台强力的三段变形机甲，可以轻松扫荡残存的防卫部队。


太空漂移作战开始

TIPS 游戏中人物等级的提升可以为你解锁不少高级的武器，但他们只能用于联机对战平台。

Chapter 2

抵达NEOS内部，下一步就是启动所有的Data Post，打开通往控制室的道路。场景中从下而上共有五具Data Post，依序分散在NEOS中央充能区域的不同位置／高度：整个任务区域成纵长型的圆柱结构，玩家需要进行大量的纵向移动，使用第四、五章曾出现过的浮游机甲（类似摩托车、可自由升降高度）会容易许多。侵入NEOS之后的第一座Data Post位于整个区域的底端，将周围的步兵全部击退之后即可轻松启动。每具Data Post附近都会有待机的浮游VS，记得找一台，顺便利用旁边的热能补充装置提高自己身上的T-Eng，为之后的战斗做好准备。启动一号Data Post后沿着外围的斜坡上行，可以在任务导航点处找到第二座Data Post。乘着VS继续往上爬，第三座Data Post的外侧有许多自动炮塔防守，不过它们的控制器都在明显位置，把控制器全打爆即可。玩家在清理控制器时可能会连带引来更上层的小型敌机（玩家要趁它露出中央的独眼瞄准器才能伤害之），提前解决掉它们亦可。

当玩家推进到第二座Data Post的阶段时，敌方会派出数台变形机甲前来搅局，相当难对付。只想过关的话可以乘着浮游机甲往上逃走。最后一具Data Post（五号）在充能区域的外侧，启动时通道两侧会有配备重武器的步兵一拥而出，有预作准备的话不成问题。将五具Data Post全数开启后，就能进入最顶端的控制室。不过事情尚未完结，我们在控制室侵入主系统时触发了NEOS的自爆系统，并引来敌方VS的攻击，我们只好驾驶逃生用的VS进行迎击。这个段落是整个《失落的星球2》最爽快的VS战之一，我们驾驶前作中曾出现过的强力机甲“PTX-140R”，利用双肩的VS武器、左右手的VS电锯与机枪与敌人缠斗。敌方会派出三波的VS编队朝我方攻击，火力一次比一次强；三波VS编队全解决后，玩家还得与合体机甲头目进行战斗。

依照合体动画的行规，在头目完成合体前任何攻击都是无效的，所以我们还是乖乖看完合体动作再开火，才不会浪费子弹。这台合体机甲会使用飞弹、雷射、电磁波瘫痪等各种攻击，但玩家只要利用场中的障碍物就能轻易避开；万一玩家弹药用尽，可以就近在场边外环取得新的武器。击退最后的防卫部队，我们终于取得了NEOS的控制权。《失落的星球2》的最后战场即将在E.D.N.III展开。



穿上装甲衣，块头也大一倍了

Chapter 3

《失落的星球2》狩猎之旅堂堂迈入最终回，成功夺下卫星轨道兵器NEOS的你，这次要终结威胁全E.D.N. III的Over-G！准备迎接最后的BOSS吧！延续上一篇的剧情，我们搭乘配有轨道炮GPS锁定系统的机甲，准备从轨道上直接穿越大气层，从E.D.N. III的地表直接锁定Over-G。Chapter 3的开头就是驾驶VS穿进大气层的过程，利用双肩的雷射除去挡路的小行星群，最后耐着高热进入大气层。然而我们驾驶的是VS机甲不是高达，穿越大气层的途中众人的机体都严重损伤，坠毁在预定降落点的外围。坠落地点的热能被Over-G吸收殆尽而化为一片白茫的雪地，我们只得迎着风雪往前进。坠机时一行人被分散到不同位置，被猛烈大雪掩盖了视线的大家一路提防雪地里艾克里德（Akrid）的突袭，一边开启Data Post一边前进。

大伙在一座小碉堡里会合，周围的艾克里德不断包围而来。利用碉堡周围的武器与炮座抵挡它们，此处玩家站在碉堡的支架上往下打较为安全，站在高点还可直接打中Dongo尾部的弱点。奋战打倒一定数量的艾克里德后，玩家会接到尽速前往Over-G所在位置的指令。朝着任务导航点移动，一路上地面的热能脉流越来越清晰，到最后玩家甚至可直接站在热流里补充T-Eng。不过就在这个时候，地底突然蹿出了两只巨大的艾克里德，Undeep。

前作中曾登场过的Undeep外观类似巨大的蠕虫，它会从地底钻出突袭玩家，露出地表的位置不同，攻击方式也不一样：当Undeep的头部露出地表时，它会吼叫并吞食附近的人，当尾部露出地表时，则会射出迫炮似的连发炮弹朝玩家飞来。这两只Undeep的弱点位于身体侧面的橙红亮点以及口腔内部，玩家可以趁Undeep的注意力被队友吸引时赶紧攻击，同心协力才是通过这里的最好方式。最后，别忘了利用周围雪地埋藏的机甲（依画面提示连按X键进行挖掘）与重武器，可以大幅加快过关的速度。



BOSS吐血倒地

打爆两只大蛔虫，欣赏列车炮的冲击英姿，我们进入游戏的最后一节，准备与苏醒的Over-G战斗。Over-G的身体扩散至整个废墟，它所蕴含的热能也四处流溢；玩家只要站在亮橘色的热流里就能补充热能，取之不尽，用之不竭，因此这里非常适合使用各种消耗热能的武器，特别是重武器系的电浆炮，玩家若是先取得这把武器，过关将非常轻松。

一开始，玩家面前就出现了好几只大型的Chyratis，还有巨大的艾克里德巢穴。场中有许多机甲用武器，别吝惜子弹，尽量往敌人身上招呼；如果觉得Chyratis太难搞，轰掉它的两支手臂可以让它倒地不起好一段时间。进入下个区域（接近出口时会临时出现数只Chyratis）后即有路线分歧可选择，Over-G肉块也会开始发动攻击。Over-G肉块主要的攻击方式是集气发射大型热能弹（外观像个大火球），普通难度以上只要一发直击就能杀死玩家，因此看到／听到Over-G肉块开始充能时，就要立即做好准备，抓准热能弹的飞行轨道输入闪躲指令。如果躲不开，利用地形卡位让热能弹打不中也是个办法。

用热能武器一路大开杀戒，来到最后一个区域，终于要与传说中的Over-G对决了。在仿佛火山口般、充满了炽热强光的热能池正中央的，就是巨大的……一堆……肥短触手，这就是Over-G的本体。Over-G不但貌不惊人，连对抗方法也很简单：玩家只要对触手尖端持续攻击，触手的尖端就会硬化并垂降到接近地表的位置，这时只要用抓钩攀上触手尖端，再按下X键设置GPS定位装置即可。如果触手发射热能弹，可以移动到岩柱后方躲避。最终，NEOS摧毁了Over-G，NEVEC叛党与E.D.N. III的人们保护了自己的行星免于灭亡之灾，战役模式结束，感谢大家收看《失落的星球2》狩猎之旅！





暗黑血统 DARKSIDERS

全收集流程攻略(下)

烙铁天蓬

Iron Canopy

不过比较不幸的是War依然被捉住了，在挣脱束缚后沿着唯一的道路前行，这里你会看到房间上方有一个巨大蜘蛛，先要移动平台让你够到上方的绳索，然后要利用时间变慢通过。前行一段后会发生事件木桥断裂，没了退路。这时会出现数个敌人，同时破坏左侧的环境建筑会出现『第12块怒气碎片』，尽头是一件破旧的房间。





首先把悬吊钢筋下方的蜘蛛囊破坏掉，让钢筋平衡，同时启动开关升起一个时间装置。先到达上层，站在钢筋西面的一端但对面翘起，然后启动时间可以分别获得地图和破除结界的旁观者之键。



将旁边的环境物品破坏，里面有第12块怒气碎片。



一端翘到头后就不会动了，不用担心掉下来。

从破屋出去返回前面小木桥断掉的地方，解除结界。进入后先把台座移动到Goremaw下方，用之前的老办法抓住台座的一端上升到房顶得到『第13块怒气碎片』。

之后利用台座砸下后的力量将大蜘蛛震到地面，War可以利用这段时间沿着房间缺口处的横梁来到下一层的平台，进入后又是一场强制战斗。在这里会看到一段阶梯，中间断裂处可以看到『第20个圣者遗物』，利用滑行取得。



跳上去就可以看到第13块碎片。



以后这里还要来一下，拿取上方的寻宝者。

在下一个房间首先将平台放下，然后把炸弹放在平台上，升上去之后将其打飞到对面的平台上。之后从旁边墙壁的恶魔之藤来到上层，那里有一个开关，将下面的平台移动上来，之后就可以利用炸弹炸开红水晶了，前行至在大房间展开一场死斗。



将炸弹推倒对面的平台上。

出去后会看到张开着结界的Boss房间，通过木桥前进后会发生坍塌，进入木屋后会随着地板一起坠落到下方，在这里会取得新的重要装备“深渊之链(Abyssal Chain)”，这时会有大蜘蛛登场，你需要先用深渊之链清除掉蜘蛛身上的甲壳才可以攻击本体，蜘蛛的突进攻击非常猛，要注意，干掉之后Boss门前的结界消除了一块。



有了深渊之链就可以干掉大蜘蛛了。

之后你就可以通过深渊之链在蓝色的飘荡点和红色的悬挂点上移动，在抓住飘荡点的时候按住使用键不放可以增加飘荡角度。同时钩住小形敌兵是可以将其拉过来，而大型怪物则是自己突进上前。返回楼梯处，利用上方的飘荡点来到有着恶魔之藤的对面，前行后会看到有着结界的区域，先跳下去。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



这个悬挂点就在房间的一角。

通过东面的通道会看见一个时间装置，在这个房间的西北角有一个红色的悬挂点，通过这个点进入上方的凹室取得『第7块深渊铠甲碎片』。

然后启动时间装置，快速跳跃到外面的飘荡点出，跳进有着两个Goremaw把守的房间，在里面取得钥匙，然后用十字刃攻击Goremaw后出来。

或者链子后接下来就是要返回之前的房间将其余的大蜘蛛全数解决以解开Boss门前的结界。在原本那只利用石台震动砸下来的大蜘蛛旁边的房间南侧的通道可以利用悬挂点取得『第21个圣者遗物』。

之后回到取得第20个圣者遗物的阶梯，从那里的悬挂点可以去的本地图的“寻宝者”。把最后的大蜘蛛解决后会坠落下去与小Boss战斗。

母蜘蛛 Broodmother



一开始被蓝水晶覆盖，无法对其造成伤害。最初Boss吸气的动作是一个提示。在其吸气的时候用十字刃将上方的蜘蛛茧打下来扔进其嘴中，Boss便会停止动作开始进食，这个时候便可以用拳套砸开水晶，而重复这个动作，下一次的时候便可以开始攻击。Bsoo的主要攻击手段是突进，利用二段跳不难躲开。将其击败后希丽萨门前的大结界被解开。



从这里飞起后向后滑行，就可以取得第一个传奇附魔。

胜利后沿着道路前进，会有不少战斗，在遇到的第一个弹跳点时，向上跳起后按照行进道路的反方向滑行进入上方的凹室可以取得『传奇附魔 战斗荣耀』，相当强力，增加近战武器的攻击力以及混沌值的获取，武器经验大幅提升。

之后走出下水道就可以来到第四位候选者的房间。

希丽萨 Slitha



就像Samael说的一样，Slitha掌握了众多的秘密，他告诉War获选者并不是为了守护Destroyer而存在的，而是为了阻止Samael的回归——所以War如果交出了四颗颗心脏，那么他将面临更大的威胁，然而War的无动于衷激怒了Slitha，战斗开始。游戏中比较难对付的Boss，不过知道打法后就算不用什么技巧也可以打赢。首先就是只有在她说话的时候你的攻击才有效果，通常她会忽然瞬移到离你很远的地方说话，这个时候你需要利用冲刺和深渊之链快速接近Boss，讯速的给予连击。而Boss不断瞬移的快速突进和碾压攻击，虽然难躲，不过你只要不断地向不同方向突进，被打到的机会很小。第二阶段Boss会放出光球，在在光球变红后利用深渊之链抓上去用终结技结果Boss吧。

终结Boss后会得到一块完整的生命之石核心，之后会随着Boss一起掉落到最下层，下面有个悬浮平台可以攻击剑型机关让其上升，接着马上用深渊之链抓住最下方的悬挂点便可以来到房间的中间一层，取得『第22个圣者遗物』。



黑色王座 The Black Throne

回到灼热脚架，War用得到的关于候选者的真正作用质问Samael。当然War也明白这一切已经无关紧要了，因为这从最初开始就是一场交易，回复所有力量Samael兴奋的甚至表示想要杀了War但是他依然会遵从约定为War打开通往黑色王座的大门，因为他欣赏War那执着的复仇眼神。

这样便可以通往本游戏最后一个大型迷宫了，而之后游戏的战斗和解密都变得相当的“塞尔达化”，谜题相当精巧不过缺乏了无双砍杀的畅快，但是在进入黑色王座前先把可收集的要素搞定吧。在十字路口的图书馆上部会看见一个飘荡点，荡过去得到『第14块怒气碎片』。

在灼热脚架通向溺水之路通道中的风扇处，站在风扇上然后跳入南侧的一条小通道，上方有个悬挂点进入后取得『第23个圣者遗物』。



跳进风扇南侧的凹室。

利用蛇道来到溺水之路的商店，然后没向前走几步就可以看到一个悬挂点和宝箱，过去后可以得到『第12块生命之石碎片』。

来到干燥之路有着三株Goremaw的地方，用绳索来到西面的位置，然后会在那里的宝箱附近看到一个悬挂点，向上取得『第15块怒气碎片』。

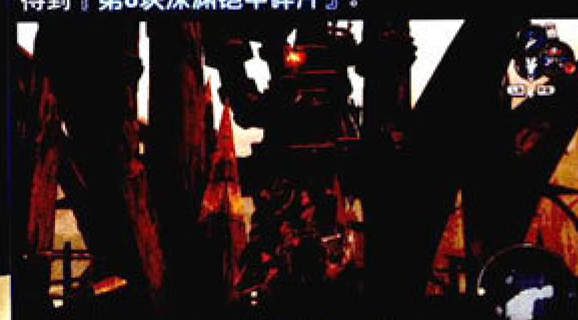
使用巨蛇通道前往铁砧浅滩，在蛇道的途中会看到几个悬挂点和飘荡点过去后得到『第16块怒气碎片』。



蛇道中的第16块怒气碎片不要错过。

而在铁砧浅滩与乌瑟尔一起虐杀天使的地图，来到两人回合前乌瑟尔一段的道路处，会看到一个飘荡点，荡过去得到『第17块怒气碎片』。

来到阿什兰从最后来到沙漠的那个出口出的弹跳点向上，从这里的悬挂点上到钻台上可以得到『第8块深渊铠甲碎片』。



从这里上到钻台的顶部。



本页可收集物品

- 『第12块怒气碎片』
- 『第13块怒气碎片』
- 『第20个圣者遗物』
- 『第7块深渊铠甲碎片』
- 『第21个圣者遗物』
- 『传奇附魔 战斗荣耀』
- 『第22个圣者遗物』
- 『第14块怒气碎片』
- 『第23个圣者遗物』
- 『第12块生命之石碎片』
- 『第15块怒气碎片』
- 『第16块怒气碎片』
- 『第17块怒气碎片』
- 『第8块深渊铠甲碎片』

TIP:得到“虚空行者”后的谜题十分出色，请尽可能不看攻略，锻炼自己的思维柔韧性吧。

而三个相连钻台处爬上最中间的钻台，上部有个飘荡点可以来到北面的钻台上，关闭钻头后可以进去取得『第24个圣者遗物』。

然后沿着隧道前进会来到有着很多Goremaw，并且炸开顶部和天使战斗过的隧道，利用飘荡点可以到对面取得『传奇附魔 斗争祭品』，提升攻击力，获得的魔力和混沌槽，同时增加远程的攻防。

之后便可以正式从灼热脚架前往黑色王座了，进入后不久War就遇到了出乎意料的人物死亡天使Azrael，身为灵魂之井看护者的Azrael被Straga囚禁于此地，而Destroyer则从井中摄取灵魂扩充魔军，Azrael请求War解开牢笼将能量送到此处。



这里的道路虽然看起来乱，
其实知道到了二层后从平台上前进就好。

首先进入东侧的大门，这里有很多剑型机关，而玩家的目的则是前往最东侧，然后通过楼梯来到二层，然后通过二段跳和击打剑型机关来到出口，这里的道路虽然看起来有点乱，但是知道这个行径路线后稍加摸索就可以到达终点。出门会会有一场战斗，新的敌人Wraith Soldier出现，只有在攻击时才会显现本体，击破后开动两个机关让上方的飘荡点全部出现，先开动右侧接着再是左侧，然后击打出现的剑型机关最后在开动右侧机关，成功会后有提示音。荡到对面后会进入大厅依然是一场遇敌，大批的天使出现，消灭敌人后将会获得新的辅助武器“虚空行者（Voidwalker）”。



调整两个机关，让所有飘荡点出现。



虚空行者的奥义在于通过已经开的传送口
进行二次操作。

此物品的作用是可以在传送符号上开两个传送口，而War可以随意穿梭，而如果所开的传送口是蓄力发动的，则在出去的时候会有一个弹跳效果，同时不仅是War自身，物品也可以通过这个传送口。利用虚空行者反复经过几个传送口来到上层，会看到地上有一个机关，踩一下就会让旁边有传送符号的墙壁向上移动，而一旁的尽头有另一个传送符号以及炸弹。在移动的墙壁上以及进口炸弹附近都开一个传送口，踩一下机关让墙壁向上，然后可以从尽头的传送符号中看见红水晶，将炸弹扔进去炸开水晶，这样你就可以利用这两个传送符号来到上层。



桥这里的传奇附魔不要错过。

之后你会看到一座若隐若现的桥梁，而在这座桥的东侧上方有一个传送符号，上到那里之后会有另一座若隐若现的桥梁，通过后可以取得『传奇附魔 怒之拥抱』，除了增加获得的魔法外可以显示所有地图的宝箱地点。

继续前进利用弹跳点到达上方后将会遇到牢笼的第一个守卫。

钢铁守卫



甩着巨大的流星锤，威力巨大，你的直接攻击无效。你要在离他稍近一点的地方引诱他做流星锤的直线攻击，这样他会因为流星锤陷入地面而停止很久，这个时候你利用传送口的弹跳力来到守卫的上部利用QTE攻击器头部，然后在攻击腰部的核心，之后要小心Boss会发狂的旋转流星锤要快速的离开。第三次的时候出现终结技提示。

打倒守卫之后，强大的灵魂能源倾泻而出，而你的目的则是利用“虚空行者”将这束光传回Azrael所在的大厅。通过Boss处的一个魔法阵以及下方的传送符号可以将光束转移到下方的升降机上的灵魂球上。到达大厅后依然遵循这个要领，将光速设在大门的灵魂球上开启大门。出门会会遇到三波恶魔的攻击，全数击败后挡路的结界消失，则是利用拱门上的传送符号以及飘荡到黑之王座主干上的传送符号将光速射回去。回到有三层升降墙阻隔的房间，先在第三层墙壁上方的传送符号开一个传送后然后从墙壁中间的圆孔对穿就能将第一束光束带回Azrael所在的房间。



在获取光之后，还要将其传回去，
不过过程会简单一点。

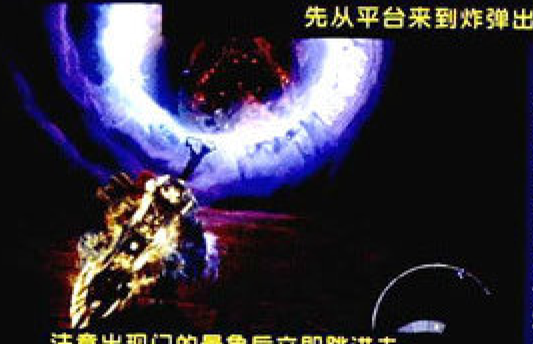


这里需要将所有的光从三面墙中间的空洞中穿过。

Azrael表示会被War所救是他始料未及的，但是当面对War质问为什么Azrael与Abaddon看到他是都会说“第七封印尚未解除”这件事情，却避而不答。第一道枷锁被打开，大厅的情况发生了极大的变化。先利用大厅北侧的数个传送符号爬到旋转平台上，然后会看到一处有着炸弹的凹室，跳过去用炸弹炸开旋转平台上的红水晶后会出现一个传送符号，现在此传送符号上开一个传送口，然后在大厅某处可以跳入的墙上的传送符号开一个传送口，之后看到里面出现大门上灵魂球的景象时立即跳入就能到达东侧大门的位置。



先从平台来到炸弹出。



注意出现门的景象后立即跳进去。

通过电梯到达上层，这里会看到有一条不断消失和出现的道路，而底下这是深渊，先在对面和中间的传送符号各开一个传送口，然后沿着道路进入中间的传送符号就可以来到对面。到达对面后不要急着出门，你会看到西面有一个传送符号，通过那里可以得到『第18块怒气碎片』。

出门会看见两座不断移动的悬浮塔，塔上各有一个传送符号，而附近的墙壁上也有一个传送符号，要通过这里的方法是先现在靠近你一侧的悬浮塔的传送符号上开一个传送口，然后在墙壁上开一个传送口，这时你可以通过这个传送口看到对面悬浮塔上的传送符号。通过这个传送口发射，在看到的对面的这个传送符号上制作传送口，这样当这个传送口飘荡到对面的时候你会看到景色不动，乘这个时机传送到对面。



先不要急着出门，记得看一下西面。

击败堡垒前面的杂兵后进入室内取得旁观者之键，不过这回引起崩塌以及敌人出现，全部消灭后屋顶会降下三个圆台，而前边也会出现两个踏台，这里要到达最上层圆台的顶部便可以来到结界处。由于圆台中央的上下两端都有传送符号而墙壁上也有传送符号，可以轻易地将塔台万方运输与圆台之间，而被放上塔台的圆台会降低高度。而这里的步骤是，降下最底层的圆台，跳到其顶部；然后降下中间的圆台跳到其顶部；最后是降低最高处的圆台跳到其顶部，然后在站在其顶端不动的情况下将最高圆台上的踏台传送走，这样就可以到达最上端打开结界。



这里调整平台位置的谜题，自己思考一下也很有趣。



如果获得了“怒之拥抱”，取得第13块生命碎片的传送符号还是很容易注意到的。

之后是利用弹跳点和传送口的移动，不过要注意在途中看到地图一旁有一块多出来的区域处反身看去会看到一个传送符号，如果此时已经得到了“怒之拥抱”的话非常方便看见，因为附近有个宝箱标志，传送后可以取得『第13块生命之石碎片』。

继续前进通过升降梯来到第二个守卫处。

钢铁守卫 GUARDIAN



打法和之前的守卫完全一样，不过这次地上的传送符后都被铁笼罩了起来，要守卫先用流星锤砸一下，至少炸开两个传送符号，之后的步骤完全相同。



将镜子多重锁定后传送光束。

打败守卫后能量光束再次出现，这里依旧要把光速传送回去。现在光速投射到的传送符号上开一个传送口，然后乘坐升降机到达下方，再度在开关前开一个传送口就能将光速引导到下方。接着根据光束的轨迹，用十字刃同时锁定三座反射镜，将他们移动到同一高度就可以让光束导向另一座升降机上的灵魂球内。来到原本有三座圆台的房间灵魂球的光束笔直的射向对面的传送符号，调整中央三座圆台的位置，降下中央的平台，以便之后让光速可以折射。之后在光束射向的这个传送符后上开一个传送口，然后再在下层墙壁上开一个传送口，就可以打开大门。



出门后的两座悬浮平台这是在两座平台上都开一个传送口这样就可以将光速传到对面。之后回到那个有着一直出现和消失道路的房间，现在这一侧的墙壁上开一个传送门，然后回到对面，在进口不远处的传送符号处开一个传送门，之后要分两次发射让房间里的三面镜子同时处于被击打的状态。之后就可以通过升降梯回到Azrael所在的房间。Azrael向War与Watcher说起了这场混乱的始末。



这里的镜子要分两次打击。

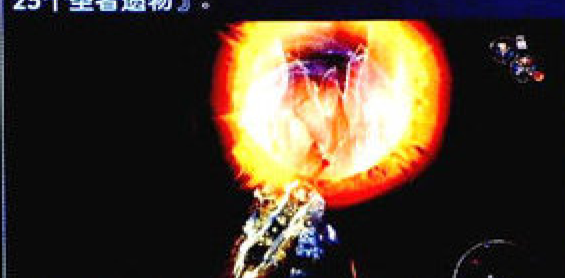
天堂地狱间的末日之战以及随之而来的人界灭亡，是由天使所一手促成的。天使对宇宙的混乱已无法容忍，于是Abaddon找来Azrael，密谋向地狱宣战：他们隐瞒焦灼议会打破末日七封印当中的六个，以此引诱地狱集结兵力准备末日之战。趁恶魔争夺大战领导权的时候，天堂的地狱戍卫（Hellguard）则先发制人、趁此时机将恶魔的领袖群一举歼灭。天堂发动突袭的同时将暗中重铸封印，营造出地狱不顾契约径自宣战、天堂为维护宇宙平衡不得不反击的假象。至于破坏封印的末日审判之剑（Armageddon Blade），则是出自乌瑟尔之手。

Abaddon与Azrael出于两个原因而未破坏第七封印、唤出四骑士：首先，他们不敢惊动末日四骑；再者，若天堂重军不敌地狱群魔，四骑士仍可作为消灭恶魔的最后王牌，将一切回归于混沌。然而，最后的封印已随着保管者Abaddon消失，Azrael也被囚禁于此，天堂的计谋彻底失败，人间落入恶魔手中，万劫不复。听完了Azrael的告解，War决定自己与议会的协议已告终结，决定离开；然而Watcher以议会赋予的力量制住了War，强迫他彻底完成任务。



一出门就是通向第25个圣者遗物的传送符号。

至此第二把锁被解开，圆形旋转平台的外观再次发生变化。从西南方形开启的传送符号处利用虚空行者到达上方，进入南侧的房间。在房间的上方有一个传送符号，上去后可以取得『第25个圣者遗物』。



通过观察旋转平台上的传送后炸毁红水晶，通向第9块铠甲碎片。

而在此房间的西侧有两根上下移动的浮游柱，而柱子上面各有一个传送符号，其实这里的解谜方法和之前遇到的悬浮平台相同，在近处的悬浮柱上开一个传送口，然后再墙壁上开一个传送口，之后透过墙壁上的传送口在远处的悬浮柱上开一个传送口，开启第三个传送口需要提前量，然后看准景色就可以到达对面。

从圆形楼梯到达底下，会看到中间有一块红水晶，先使用旋转方柱上的传送符号以及墙上的传送符号到达对面有炸弹的地方。这里要注意，但旋转方柱上的传送符号转向西侧的时候会看到有另一块红水晶用炸弹炸开后进入其中可以取得『第9块深渊铠甲碎片』。



这个升起的传送符号会让你到达上部。

之后在炸弹一侧的墙壁和对面红水晶房间一侧的墙壁上都开一个传送口就可以用炸弹炸开红水晶，这是圆形阶梯的中间会升起一个传送符号，利用这个传送符号就可以到达上方取得旁观者之键。

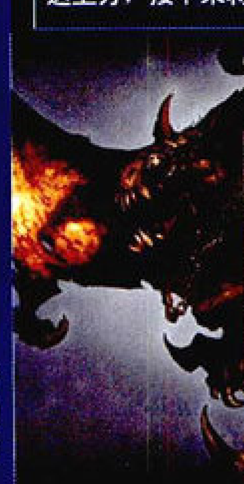


这时这个传送符号的位置很高，
不要被下方那个符号迷惑了。

之后返回Azrael在旋转平台最高处的传送符号开一个传送口，这个符号位置很高，你先要利用房间周围的符号到达高处才能开启，然后从这里进入上方有着结界的房间。进入升降梯之后会有数场战斗，而在一个圆形场地中间的圣者遗物现在还拿不到。之后又会看到两座悬浮平台通过方法和之前相同，不过需要先把对面的红水晶炸掉，然后过去的时候要滑翔到一个移动平台上。过去后依旧会有大批的敌人涌过来。

进入室内后可以在房间西北角的水池中看到『第26个圣者遗物』。

之后通过传送符号将水引入大厅西南角的一个小隔间，这里需要击打一个剑型机关移动传送符号的位置。这样就可以到打开对面的机关，之后在开动一下大门口的机关就可以把柱子上的传送符号转到合适的位置。之后就可以利用传送到达上方，接下来将迎击最后的守卫。



本页可收集物品

- ☐『第24个圣者遗物』
- ☐『传奇附魔 斗争祭品』
- ☐『传奇附魔 怒之拥抱』
- ☐『第18块怒气碎片』
- ☐『第13块生命之石碎片』
- ☐『第25个圣者遗物』
- ☐『第9块深渊铠甲碎片』
- ☐『第26个圣者遗物』

TIP:最后的大BOSS全部是要靠技巧打赢，硬拼完全无意义。

钢铁守卫 guardian



依旧和之前相同的打法，不过这次场地上的传送符号是在墙壁上的，你需要滑行到守卫的上方，不过这样反而比第二个守卫要简单。

胜利后终于得到了最后的能源光束，现在就要将其引导回Azrael的大厅，首先的一些工作和之前都相同，通过镜子反射。而在来到一个中间有悬浮平台的圆形场所时，先由一旁的弹跳点来到上方平台，在经过几个传送符号点后来到嘴最上方的区域，然后在悬浮平台的正上方的传送符号制造出口，这样就可以取得地图上方的『第27个圣者遗物』，至此所有的圣者遗物收集完毕。


通过这个上方的传送符号完成所有圣者遗物的收集。

之后先在悬浮平台的两个传送符号处都打开传送口，之后启动东侧的时间装置，在时间变慢的这段时候先击打悬浮平台下方的剑型机关，然后要立即击打大门左右侧的机关，不过右侧的机关会被光束照到后自动处于启动状态。之后光束传回Azrael所在的房间通旋转平台上的传送符号，终最后的枷锁终于被解开。最后Azrael表示Straga和黑色王座乃是一体，如果不打败他，War也将被围困在这里，此时通往Straga的道路被开启。

领主 straga



这个Boss不愧是继承了用大棒的壮汉角色没几个是有智慧的传统，只要你站在右侧45度左右的最外围区域，Boss的直线敲击就不会打到你，不过横扫的时候还是要被打到的，而你可以很轻松的在棒子上开一个传送口，之后在Boss举棒要打的时候通过地上的传送口跳到Boss后场攻击其弱点，接着对其头部一阵猛砍，三次后就出现终结技提示，与这位老朋友的恩怨总算肃清，同时得到一块完整的生命之石核心。

伊甸 Eden

打倒了Straga，黑色王座即將崩毁。Azrael指示War与Watcher穿越灵魂之井，一行人來到了伊甸。亘古以来早应消失的伊甸，如今竟完整地出现在众人面前。Azrael当初不忍天堂最初之赠礼就此湮灭，故将伊甸与其上的知识树（Tree of Knowledge）隐藏了起来。知识树可赋予War对抗Destroyer的方法，然而另一件值得担心的事，是Abaddon死后曾出现在Azrael面前，不明所以的Azrael竟将他带来此地，并接触了知识树。没人知道知识树究竟给了Abaddon什么……

谒见知识树之前，长久以来的战斗使得War的身上缠绕着无数的黑影，他得面对自己的黑暗面，才能继续往前。Azrael给了War暗影面具（Mask of Shadows），让他能够得到滞留于炼狱中，但是要拥有这项神器首先要通过试炼。戴上面具后，War的面前出现了另一个自己。

幻影 Shadow War



招式基本上和你相同，不过有一些无法防御。能力并不是很强，按照对付头目级敌兵的打法就好。对手变身后你也可以变身结果了他。

之后War只要使用暗影面具就可以通过炼狱看见隐藏的通路、机关以及物品。步上台阶，War接触了世界树，眼前浮现出智慧树说给予的恩惠。他看到大战之前Abaddon拉拢了乌列，却仍败在Straga的手中。一个不明的女声嘲弄着战败的Abaddon，表示自己早就知道并利用了Abaddon的计划。她煽动着Abaddon，一旦议会知道他的所作所为，Abaddon将万劫不复；现在她将给Abaddon一个选择，是要在天堂为奴、还是要在地狱为王——也就是成为Destroyer。

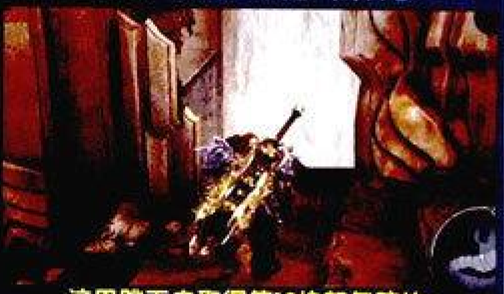


接着，War看到了焦灼议会。议会发觉了Abaddon的计划，但由于封印未解，议会没有实据可证明Abaddon的叛心。没有证据，就无从判定正义与否，若让四骑士直接降临人间只会造成无谓的杀戮。于是，议会决定只派出一名骑士，并且赋予他复仇的动力……

然后，War看到了未来。Abaddon化成的恶龙Destroyer直攻天堂，War跪倒在地，Watcher夺走了他前方的第七封印。最后，War看见自己的身体被末日之剑给贯穿。在幻象中，War走向自己的尸身，将末日之剑抽起。末日之剑发出令人目眩的光芒，待War醒来时，人已回到伊甸，手中不知何时出现了早已粉碎之末日之剑的剑柄。


穿过瀑布，所有的铠甲碎片手机完成。

之后 从阶梯一半的平台附近跳向下面的瀑布可以得到『第19块怒气碎片』。


这里跳下去取得第19块怒气碎片。

最终决战

离开伊甸后会被传送到阿什兰，现在要开始收集全部七块碎片重铸圣剑，然后让乌瑟尔重新砌铸。碎片散落的地点在区域大地图上都会有标识，不过需要通过暗影面具才可以看见并却取得，而现在眼前就有着一块。

首先来到十字路口，切换暗影面具后可以在光从中央看到隐藏的弹跳点和推进点，之后马上切换锁链荡上去，换成锁链后暗影面具还有几秒钟的效果，之后取得第二块碎片。


即使切换面具这些隐藏的辅助点也不会马上消失。

在灼热脚架通向溺水之路通道的南侧上部会有一个传送符号先开启一个传送口，接着用深渊之链抓住风扇南侧通道中的悬挂点，进入后会看见另一个传送符号，通过两个传送符号得到『第20块怒气碎片』，至此所有的怒气碎片收集完成。


开启传送口后还要从大风扇出进入另一个传送口。

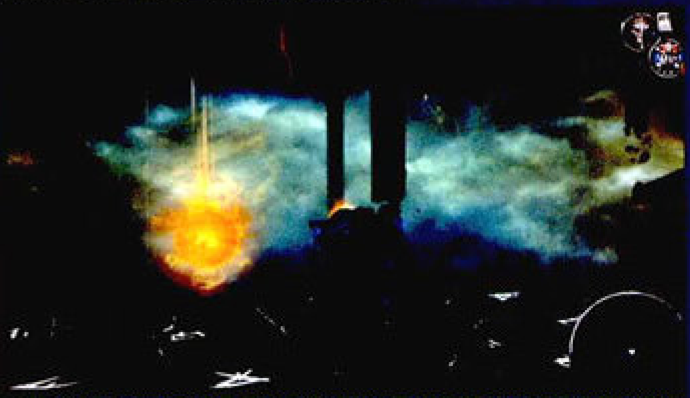
在灼热脚架北面通向干燥之路的通道中，也就是遇到第一个时间装置的地方。在装置所在的小屋开一个传送口，然后在闸门的背后开一个传送口，之后启动闸门，在闸门位置最高的时候进入传送口得到『传奇附魔 死之祝福』，拥有吸血、攻击力增加，同时可以获得更多蓝魂，对镰刀有额外加成。


闸门背后的强力附魔，可惜没什么机会用了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

最终决战

然后通过巨蛇通道前往黎明大教堂，在蛇道途中开启暗影面具可以看到隐藏的弹跳点，前进后可以取得『第14块生命之石碎片』，加上交换圣者遗物得到的两块碎片，至此生命值到达最大值。



蛇道中的第14块生命碎片的隐藏弹跳点是需要开启面具才能看到的。

在窒息之地，依然是那个石巨人前面一点的裂口，到达第四层后需要用深渊之链抓取墙上的恶魔之藤来到第五层，开启暗影面具后会看见隐藏的推进点。到达第六层后取得第三块碎片。



深渊之链可以协助你到达恶魔之藤上。

在断裂的阶梯，就在东南方曾经最后到过的那个房子的最上部，第四块碎片躺在那里。溺水之路出商店后会看见两座相邻的房子，碎片就在北面的房子里，你需要在南面的房间里带上暗影面具，可以看到隐藏的悬挂点，到达北侧的楼顶第五块碎片取得。



溺水之路的圣剑碎片。

在干燥之路那里取得圣者遗物的附近便是第六块碎片，现在你终于知道那个光点是什么了吧。不过需要先和女天使长乌列进行一场决斗，两人订立了死士圣约，圣约无法破除直到一方死在另一方的手里。打法基本上还是和上一次相同，获胜后War没有杀死乌列，而是将自己在智慧树那里看到的事实告诉了她。第六块碎片到手。



阿什兰的碎片取得出不要忘记开面具看见隐藏悬挂点。

最后一块碎片在阿什兰最南部的区域，通过从毁灭天驹上下来时的跳跃到达平台，先开启面具可以看到炸弹，炸开红水晶后沿着道路前行，到达断口的地方开启暗影面具会看到对面的上方有一个悬挂点，荡过去之后取得最后的碎片。来到铁砧浅滩让乌瑟尔重铸圣剑，铸剑的声音响彻人间，如同审判的钟声宣告最终决战的开始。



圣剑重铸，最后的审判开始。

回到Azrael所在之处，他悲伤地告诉War，正如他的预言，地狱戍卫终将败亡 War要求Azrael助他最后一回，将他送往天堂的白门（White Gate） 一枚陨星从高空直坠白门，从烟尘中现身的正是手持新铸末日之剑的War Destroyer就在War的面前，右掌抓着乌列：“她把我……误认为别人了 她爱着那个人而我相信他也曾爱着她……在很久以前，在这一切发生之前……他愚昧地将责任置于一切之上，并因此而死 ” “你会作出同样的决定吗？天堂猎杀你，地狱憎恨你 万物无视你的生死 ” Destroyer引诱着War，“……我要给你一个选择，War 你要在天堂为奴，还是要在地狱为王？”

“我选择懦弱之人未能选择之道。”这是War的答案。

毁灭者/阿巴顿 Destroyer/Abaddon



作为最终Boss实在有负于我们之前的努力收集，如果收集了大部分的东西即使硬拼也胜算十足。Boss有两个形态，在巨龙形态的时候陆地上的你没有办法奈何他，只有先骑上毁灭天驹，然后迎着Boss的攻击砍上一剑，这样就可以下马攻击它，三次后War会被带到空中，此时会有QTE出现，刺伤巨龙后Boss会掉下来。天使形象的Abaddon出现，这个状态只要在于Boss互拼剑技的QTE中胜利三次就可以获胜，Boss扔下的石块以及巨剑攻击的伤害也不大。

阿巴顿倒地的同时，先前昏迷的乌列已恢复了意识，来到两人身旁。War拔去了阿巴顿的双翼，用末日之剑夺去其性命并拿回了第七封印。这时Watcher突然现身，用魔力制住了War与乌列。议会很清楚War的荣誉感不会让他滥开杀戒，于是刻意设计他，在封印未破的状态下让War提前降临人界，让他担负背叛律法的罪名，再利用他的复仇心完成整个计划。

如今这一事件已经解决，War也没了利用价值，Watcher嘲弄War竟然放弃了自己获得自由的那近在咫尺的机会，但是War只是以讥讽对应。“死士圣约已经履行！”随着这个声音乌列捡起末日审判之剑贯穿了War的身体，并顺势打碎了Watcher手中的封印。封印一碎，War的尸体充满了金色的能量，天启骑士的力量再次回到了他的体内。同时已经死过一次的War完全摆脱了Watcher的控制，无视他的任何哀求与威胁，掐碎了他的首级。

乌列质问War是否早已知晓事情的发展，当初一战才饶她不死。War却说，他不取她性命的原因并非如此，而是不希望天堂的最后的尊严与它的捍卫者一同消逝。乌列表示两人恩怨一笔勾销，他日两人若再度为敌，将不会手下留情。当War不发一语而转身离去时，乌列追问：“你会被猎杀的！白城肯定会……焦灼议会……还有……还有其他人！你要独自一人继续这场战争？！”

“不。我并不是一个人。”War开口的同时，天边有三枚陨星急坠而下。



本页可收集物品

- 『第27个圣者遗物』
- 『第19块怒气碎片』
- 『第20块怒气碎片』
- 『传奇附魔 死之祝福』
- 『第14块生命之石碎片』

2010暴雪嘉年华批判大会
三大业界知名“暴黑男”的





批判对象：星际争霸2

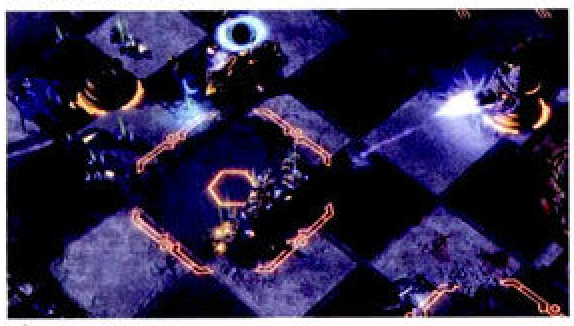
罪名 一块饼收三次钱，好意思出来卖

星际批判小组代表：夜猫

专栏评论 你到底有多少个正牌亲爹啊？——DOTA商标权之争

最近一个月，电子竞技界最受关注度的词汇非“DOTA”莫属了，暴雪在“玻璃渣控”上发布了由官方制作的包括DOTA（星际争霸2版）在内的5款自定义地图前不久，已经招募了DOTA（魔兽争霸3版）目前最高神ICEFROG的VALVE宣布注册“DOTA”商标，并将在未来推出DOTA正统续作《DOTA2》。全新的DOTA2将采用VALVE的引擎而非暴雪编辑器，是一款VALVE完全自主的游戏。

如此一来，我们先不算各类打着“DOTA系”旗号的众多仿制之作（LOL、HOF等等），光是叫DOTA的“官方”游戏就有WAR3版、SC2版（这两款为暴雪系）和DOTA2版（IF与VALVE合作）三款了。那究竟“DOTA”有什么魅力，能让如此众多的厂商将其视为金矿全力开发？如今这场《DOTA》争名风暴究竟因何而起？各款“DOTA”之间又有和渊源呢？



星际版DOTA

缘起暴雪地图编辑器的DOTA

“Dota官方全称LogoDota是Defense of the Ancients的简称，可以译作守护古树、守护遗迹、远古遗迹守卫，是指基于魔兽争霸3：冰封王座（由暴雪娱乐公司出品）的多人即时对战自定义地图，可支持10个人同时连线游戏。DotA是目前唯一被暴雪娱乐公司官方认可的魔兽争霸的RPG地图。Allstars系列现更新作者为美国人IceFrog。截至2010年10月DotA Allstars官方最新版本为6.69b，AI版本为6.67b Ai。”

以上这段，只要在BAIDU知道内搜索“DOTA”就能找到，其实DOTA的前身要追溯到更早的《星际争霸》时代，那时候有一张玩家自制的地图《Aeon of Strife》，奠定了DOTA类地图的雏形。随后在《WAR3:ROC》时代，一位叫做Euls的玩家制作了第一张ROC DOTA，可以说是目前DOTA的真正鼻祖，随后进入TFT之后，Euls更新了相应的DOTA版本之后就再也没开发过。



这张超小的图，就是DOTA的雏形了

接着就是Guinsoo逐步美化DOTA界面，丰富游戏玩法，逐步地将DOTA推广到了全世界，随后DOTA就经历了“Darkness Falls”到“Dota Allstars”（也就是我们目前在WAR3中玩的版本）的跃进，当Allstars版进入6.00版本之后，Dota可谓发生了第一次“诸神的决裂”——Guinsoo与副组长Pendragon不合，使得“铅笔龙”退出了工作组。不过guinsoo很快也在不久之后卸下了更新DOTA的工作，转投其他游戏的制作中。而这个时候，一直作为组员之一的Icefrog接下了“DOTA大神”之位，可以说正是冰蛙的接手，让DOTA真正从一款玩家自娱自乐的自定义地图，发展成了能与宗主：WAR3并驾齐驱的神作。



目前DOTA 6.68的LOADING画面，这些画作全是玩家出于爱投稿完成

“Dota Allstars”从6.10版由冰蛙负责更新后，不断地推出新的版本，增加新的英雄、道具、游戏模式，并最快速度地解决一系列的BUG问题，广泛采纳玩家的建议，不断提升游戏的平衡性、可玩性、对抗性尤其是竞技性。可以说冰蛙统治的时代，是DOTA最好的时代。

暴雪的霸王条约难阻山寨仿冒大军

前文提到过，在Guinsoo与Pendragon发生了第一次诸神的决裂之后，铅笔龙退出了工作组，但是在随后不久Guinsoo转投其他游戏的开发，冰蛙负责更新之后，铅笔龙又再度回归官网，与冰蛙一起负责“Dota Allstars”的工作，可谓是“蛙主内，龙主外”——铅笔龙负责整个官网的日常运作，并将玩家的意见转交给冰蛙，随后再由他将冰蛙的反馈告知给玩家。

两人亲密无间的合作一直持续到09年宣告终结，终结的原因很简单：铅笔龙觉得DOTA工作组不应该这样无偿地为暴雪做义工，他觉得DOTA是工作组的产物而非暴雪的产物，应该有自主的平台和游戏。同时，可作为游戏贩售给玩家，或者通过提供玩家游戏服务等收费。而冰蛙则认为，DOTA应该继续免费地向玩家开放，不应走商业化的道理。



在国内DOTA的群众基础相当好，EHOME也夺得了世界性的DOTA冠军

正是因为“钱途”两人就此分道扬镳，冰蛙几乎是被赶出去的一样离开了“Dota Allstars”的官网，四处寻找愿意提供官网服务的新伙伴，而没有正统帅印的铅笔龙虽然一心想做其他DOTA类的游戏，但依然把持着会员数过千万的官网，并利用网站作为平台宣传其他游戏。后来，铅笔龙又找到了当初决裂的Guinsoo，联手开发了目前大家都知道的《英雄联盟》（LOL）。可以这样说，两位当初决裂的大神又因为相同的利益走到了一起，而“Dota Allstars”现在的大神Icefrog又在干什么呢？



玩过LOL的人都知道，那些技能和那些英雄应该在哪里找到原版

当初，曾以为冰蛙拒绝铅笔龙的邀约，开发收费版的DOTA是因为有“爱”，是要一直为饭们无偿地服务下去，但当听闻VALVE将冰蛙招安，并且委以开发DOTA2大任时，夜猫就不禁要对那份“爱”打上一个大大的问号了。

在铅笔龙与Guinsoo重归于好，共同开发LOL；冰蛙继续无偿更新“Dota Allstars”（WAR3版），并被VALVE招安的一年内，其实已经有众多山寨仿冒DOTA的游戏出现，每款仿制的游戏都坚称自己的游戏是完全原创的，但在宣传上却忍不住要去抱DOTA的大腿，来挖走DOTA的饭们来自己的游戏，随之掏钱。

在这期间，最最淡定稳坐钓鱼台但其实如坐针毡的就是暴雪公司了，DOTA是玩家基于暴雪的地图编辑器开发出来的成功之作，根据暴雪地图编辑器的霸王条款：“所有地图编辑器制作的游戏版权和收益归暴雪所有。”也正是因为如此，DOTA在全球风靡，到处举办比赛的时候，捞足油水的其实是暴雪，某种程度上DOTA更是成功延长了WAR3的游戏寿命，扩大了玩家群。

但是如雨后春笋般大量涌现的“DOTA类”单机、网游，不断地赚“理应”暴雪赚的钱，一直宣称对“DOTA”有知识产权的暴雪却没有做出任何的动作来维权……直到，VALVE宣布要开发并发售DOTA2之后。

半成品的星际争霸2版 DOTA VS VALVE公司全力打造的DOTA2

一直有传闻VALVE公司内部其实对性格乖戾却工作出色的Icefrog又爱又恨，VALVE一直希望冰蛙放下WAR3那边DOTA的更新，全身心投入在自己公司将要发布的DOTA2上，但冰蛙却一如既往地认真更新着WAR3 DOTA的版本，就好像当初他还没被招安时一样。雇主与雇员之间的矛盾，一直因为冰蛙特殊的身份而没有爆发出来——毕竟VALVE的DOTA2已经达到了BETA版的素质，基于VALVE独立平台的DOTA2在众多玩家试玩之后，也是有口皆碑，其中以前限于WAR3地图编辑器的冰蛙在新的DOTA2中也加入了众多新的元素，这自然让VALVE不敢随意动大神的脑筋。其实在野猫看来，已经作为DOTA代表的Icefrog，不但能提供游戏制作上的帮助，其本人就是一块金字招牌，是VALVE发售DOTA2之后，一呼百应揭竿而起的领军人物，更重要的是作为“Dota Allstars”的元老之一，Icefrog有“理由”注册“DOTA”的这个商标，至少VALVE是这样认为的。



DOTA2公布的四英雄原画中的一位，你是否似曾相识呢？

VALVE赶在暴雪开“玻璃渣控”以前宣布注册DOTA商标并发布DOTA2的相关消息，显然这让在CON上发布星际2版DOTA的暴雪Rob Pardo非常的恼火：毕竟原本作为惊天大消息来公布的星际2版DOTA，一夜之间从正牌变成了山寨。在他认为VALVE完全是想要独占原本是作为福利发放给玩家的DOTA，甚至在他看来冰蛙虽然是DOTA工作组的一员，但他也没权利来代表所有DOTA工作组的人员为VALVE抢注商标的行为“合理化”。

最有趣的是，抢注了DOTA商标的VALVE甚至高调地宣布有可能对暴雪的SC2版DOTA起诉，甚至是其他类DOTA的游戏都有着侵权的行为——如此的神展开引发了再一次的神展开——原本暴雪一直视为寄生虫的LOL率先和暴雪站在了一起，控诉VALVE没有资格获得DOTA的商标，也无权禁止其他公司使用“DOTA”这个词汇，有DOTA两大大神的LOL曾一度表示，他们其实也有权利申请DOTA商标，但考虑到DOTA是属于玩家的，所以一直没有这样做等等。



这让在玻璃渣控上发表SC2 DOTA的暴雪情何以堪



国内的山寨DOTA之作也是多如牛毛

SKY一定要上的SC2版DOTA的相关情报

夜猫这篇稿子原本是想好好吐槽一下那些“DOTA”大神们打架的时候是不是应该注意点形象，考虑下玩家们的情绪之类的，但无奈冰蛙加盟VALVE这件事情彻底地让野猫进入了“混乱中立”的阵营：“我再也不相信人类和爱了，你们说什么都是为了玩家谋福利，其实都是想让自己正统化，笼络人心之后继而笼络资金。我还不如找个好玩的游戏版本随便玩玩呢！”

也正是因为如此，夜猫决定不吐槽了，决定发布SKY一定要的SC2版DOTA的消息，截止夜猫10月30日截稿的时候，其实SC2版DOTA的消息就是CON上发布的那一些，官方根本就没有发布测试版的下载，而我们所有的资讯自然就只有那些公式资讯而已：12个英雄（6个来自于魔兽，6个来自于星际），光明和黑暗两大阵营，每个英雄都有6个技能和两种不同的阵营外形，英雄的属性依然分为敏捷英雄、力量英雄和智力英雄这些。



希尔瓦娜斯光明与黑暗两种版本

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

目前暴雪总共公布了12名《暴雪DOTA》参战英雄，他们分别是：

来自《星际争霸》系列：
吉姆·雷诺（Raynor，人类，雷诺突击队领袖）
沙拉·凯瑞甘（Kerrigan，异虫，刀锋女皇）
泽拉图（Zeratul，星灵，黑暗圣堂武士）
利昂（Leon，人类幽灵特种兵）
瓦维提斯（Vaevictis，异虫特种刺蛇）
究极雷兽（Ultimaton，异虫特种雷兽）

来自《魔兽争霸》系列：
穆拉丁·铜须（Muradin，矮人，山丘之王）
希尔瓦纳斯·风行者（Sylvanas，高等精灵/被遗忘者，游侠将军/黑暗女王）
扎穆罗（Za'Muro，兽人/邪兽人，剑圣）
缝线尸魔（Stitches，亡灵特种憎恶）
80级精英牛头人酋长（L80ETC，牛头人）
小鱼人咕噜（Grunty，鱼人）



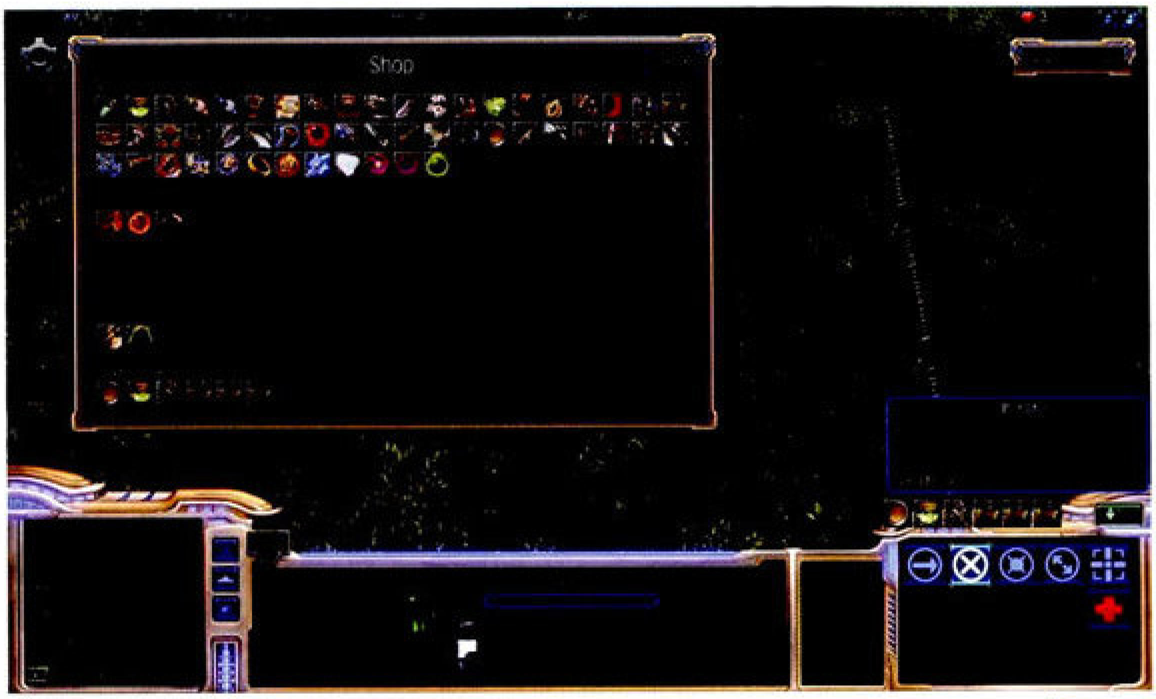
十二英雄之一的雷诺，左边是可选的十二英雄列表



怎么看都是屠夫的外形最给力啊，期待屠夫大战雷兽

不过虽然还没有官方的SC2版的下载试玩，夜猫还是找到了两款SC2上的自定义DOTA地图，分别是：4KINGDOMS DOTA和R-DOTA BETA，前者的游戏设定非常诡异，要用WASD进行移动，当然你用右键也可以做到移动和攻击，但是视角要不停地使用左键和滚轮进行调整，这货难道就是VALVE打入SC2的试水之作吗？作为完全未成品的4K DOTA，玩家尝鲜即可，根本没有啥必要深究。

R-DOTA BETA则完全是将WAR3的DOTA地图平移到了SC2中，大家能在其中找到熟悉的英雄，熟悉的图标，熟悉的技能设计等等一系列熟悉的元素，测试中夜猫感觉WAR3的DOTA到了SC2中完全没有违和感，操作反而更加流畅，不过作为BETA的平移版，目前只有了主要脏器，其他还有很多零件没有添加，像装备合成就只有5个道具可以合成，也没有野外商店等元素，英雄和杂兵的数据也没有进行平衡等问题，不过从CON上发布的SC2 DOTA来看，或许这个R-DOTA是目前最像SC2 DOTA的游戏了。



R-DOTA的画面让魔兽版的玩家非常亲切

最近的星际2让夜猫已经略感麻木了，主要还是在于平衡性上的问题，好在最近连续更新了1.12版和SC2 DOTA和随之引发的打架，又让夜猫找到了一两个兴奋点。从试玩LOL、HOF和其他众多类DOTA的游戏多年来的经历看，这类竞技对抗游戏能留住玩家主要还是在于平衡性问题，如果你的游戏让玩家无法觉得公平，那将只有少数玩家才会继续付费体验快感，而大多数的玩家只会卸载游戏，流失到其他游戏中去。所以，这让夜猫不得不看好VALVE引擎下并且还是ICEFROG开发的DOTA2。不过，SC2 DOTA的信息，夜猫也会持续关注下去的，说不定以后竞技版块就只有DOTA的内容，只不过左边是WAR3，中间是VALVE，右边是SC2。



其他重要情报

《虫群之心》2011年不会推出

负责暴雪战网开发的Craig Canessa的表态，他在之前就强调《虫群之心》的开发至少需要花费18个月的时间。Chris Sigaty明确表示他们不会在2011年发售《虫群之心》，但会一直对《自由之翼》进行不断的修正，在《虫群之心》发售之前他们会一直关注《自由之翼》，不过许多重要性的完善和改动要留到《虫群之心》才能实现。同时他也谈到在星际1中扮演重要角色的萨米尔·杜兰博士将会在《虫群之心》以及后面的《虚空之遗》中出场，并扮演重要角色。他所研究的神虫混合体在《星际2》的剧情中将扮演极为重要的角色。目前他不会透露有关《虫群之心》和混元体的更多情报。

人皇sky：这次的《星际争霸2》是暴雪2012圈钱买船票之作，为了不跳票而准时出产的暴雪作品，必然不可能是“精品”。从BETA测试以来，就一直忍着没对这个“MOD美型版的星际1”不吐槽，但是从发售以来暴雪对于平衡性的改动和蓝贴的LAG来看，实在只能说暴雪这次太坑爹了。以上的这则声明，很显然暴雪指望像当初《星际1》推出母巢之战那样的来完善《星际2》但足足要等18个月的周期，暴雪乃敢不敢不把钱投在战役的小电影上，多找点高玩来做平衡性测试呢？

中韩对抗 我们需要《星际2》的Sky



带着2个亚军的成绩，中国电子竞技军团离开了本次嘉年华。魔兽争霸3项目，Infi从败者组杀出，面对今年红得发紫的ReMinD无奈以1：2败下阵来；2个小时之后的星际争霸2项目，胜者组冠军Loner连丢4局被韩国神族Genius反超后痛失中国星际争霸2首个大赛冠军。

电攻星际第一人杰哥：我觉得这次在暴雪嘉年华上loner表现非常出色从各路英豪中脱颖而出，作为中国人感觉非常自豪但是在决赛的时候再次碰到Genius显然信心不足，在这种大型比赛中经验不足的loner被Genius拖着节奏，其实loner只要运用一些比较赖的前期rush战术说不定就可以把对手完全击垮可是loner没有使用，这对于很期待能够早点loner获胜心情的我们足矣浇了一盆冷水，在比赛中可以看出有些细节是不该失误的也失误了，该坚决的时候没有坚决的打下来，但是我觉得loner最后四盘这样打并不是说不想赢而是要按照自己的节奏去诠释星际2中人族打神族，这样才是打出属于自己的星际2风格，最后可以说这次比赛给了loner很多的比赛经验，这使他将来能够在大赛中打的更自信更好，希望他能像sky那样为国争光，加油loner。



批判对象：暗黑破坏神3

罪名 别跳票了，干脆跳楼去吧

暗黑3批判小组代表：贪睡猫





批判委员会会长sky：要不就给我个痛快，要不就别给我念想，这几个月一坨坨的暴雪式蹲坑，我们实在吃不消了。后《暗黑2》时代的几年，暴雪完全没有想续作的动静，我们过得倒是安居乐业、国泰民安，因为时间总能冲淡一切，苦了、闷了玩玩魔兽日子也就过去了，可偏偏就在我们已经将菠萝忘记，改吃香蕉的时候，该死的暴雪又来骚扰我们，《暗黑3》的公布预示着我们平静的生活即将被打破。其实破了就破了，没什么大不了，能再经历一次初恋的感觉起码也能调剂一下乏味的生活，可你们倒好，一会丢个包子，一会扔个馒头，就是不给吃正餐，这不今年嘉年华又来发包子了，下面就让暗黑批判小组代表贪睡猫去接几个包子尝尝。

好好的人不做 偏偏要做“恶魔猎手”

“羊教授”：看见没有这就是玩游戏的下场，打魔兽的全变成魔鬼，打暗黑的将来都变得不是人！

曾经沉迷暗黑2不电击不能自拔的玩家：还我亚马逊！还我亚马逊！我不承认这个货！

从暴雪最初公布暗黑3的消息迄今为止已经经过了差不多2年的时间了，应该说是翘首以待呢？还是早就把脖子等歪了，总之在火炬之光爽快的余韵已经过去的现在，我们终于见到了最后第五位角色的真面目。但是对于这第五位角色某猫应该怎么说呢……虽然从之前公布的4个角色的特性——2近战、2法系，中可以看出第五位毫无悬念的应该是远程角色。但是暴雪却又再三声明不会有以前的弓箭手登



现在五名角色终于齐聚一趟，你的选择将会是什么呢？

场，在这名角色发售之前曾经有玩家在官网上发图说这是暗黑美工画的弓箭手人设，问是不是和第五职业有关。而得到的官方回答则是这名美工还画过地狱男爵呢，就这样被忽悠过去了。

但是现在这名“恶魔猎手”究竟是什么呢？这不就是二代亚马逊与刺客的融合体吗，而且最让人不得不绝倒的是武器换成弩之后在暴雪看来显然就已经脱离弓箭手的行列了。先不说个人觉得弩弓没有弓箭帅，对于这样的角色某猫的感想就是，暴雪的绘图人员是不是打多了新的古墓丽影，现在想要在暗黑世界重现，双弩分明就是双枪的魔法版啊——看来都不需要弹药。当然相信发售的时候此角色练的人不会少，群杀强悍加上漂亮的MM属性，某猫也会是其中之一。

恶魔猎手技能



流星击 Bola Shot

射出一根带有爆炸物的火流星弹绕住目标。火流星弹在数秒后爆炸，给予目标武器百分比伤害并且给在数英尺内的所有敌人额外的武器百分比伤害。

当年的爆炸箭变成了现在的爆炸弩。



束缚击 Entangling Shot

射出有粘性的缠绕物，缠绕住多个敌人并给予武器百分比伤害，在数秒内减少目标的移动速度。

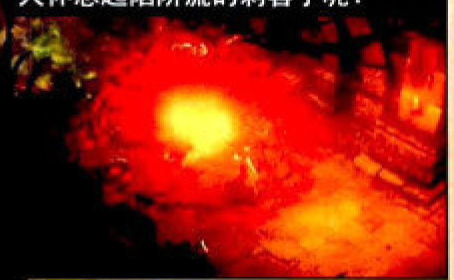
我敢说这是从dota中得到的灵感。



震荡尖刺 Shock Spike

这种陷阱在地面上可最多布置数个。陷阱对所有在其附近的敌人给予伤害并造成晕眩效果。陷阱之间还能产生锯条，并给予在其路径上的敌人伤害。

这个触手系陷阱应该再加上此路不通的标识，是不是让人怀念起陷阱流的刺客了呢？



尖刺陷阱 Spike Trap

布置一个尖刺陷阱，在几秒后启动，并且当一个敌人接近它时就会被触发。触发后，在数秒内每秒对所有数英尺内的敌人产生伤害。你可以在同一时间内最多可以布置多个针刺陷阱。

这一刻我看到刺客附体了。



刀扇 Fan of Knives



恶魔猎手在其周围螺旋形地投散出许多刀刃，对所有数英尺内的敌人产生伤害。在几秒内，你的刀刃会减少敌人的速度。

马维说为什么我都没有减速效果！

熔岩箭 Molten Arrow

射出一支锐利的箭，给予目标武器百分比的伤害，并且在地面上形成一道炙热的火痕，给予所有站在火痕上的敌人造成火属性伤害。

其实这个看起来像火箭筒的技能以前的亚马逊也有，不过只燃烧射击目标，不过现在变火墙了。



手雷 Grenades

扔出三个手雷，爆炸产生火属性伤害。

二代陷阱系刺客的初始技能。



腾跃 Vault

迅速地向前翻滚数英尺。

恩，此技能和闪烁有些类似，具体还不清楚，不过似乎不能穿越建筑物。



恶魔猎手特性

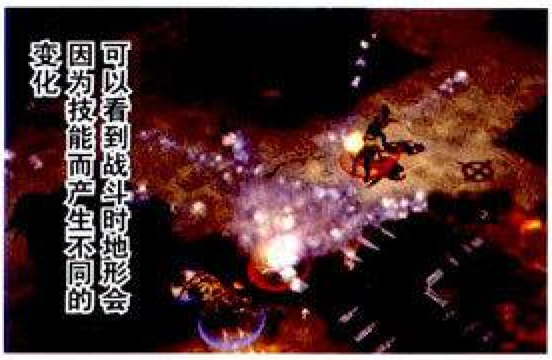
1. 外形就是使用弩弓的希尔瓦纳斯，不得不说这是第一眼的特性。
2. 远程职业，使用暗影魔法，具有追踪技能。
3. 可双持轻弩（攻击速度极快），或者双手重弩（高伤害）。
4. 装备为皮甲/锁甲。
5. 散射剑、爆炸箭、火箭、暗影箭。
6. 会投掷手雷、投掷陷阱。



这张图片不得不让人想到《火炬之光》中法师无敌的激光



绕柱战的形式感觉和《魔兽世界》实在太雷同了一点



可以看到战斗时地形会因为技能而产生不同的变化



不是人的恶魔猎人究竟长什么样？

陶教授：原本这游戏的弓箭手还有个人样，现在硬要改成不是人的东西，就这样子怎么给和谐社会做贡献啊。

据说这个角色的概念很早就产生了，甚至是第一个有初步设计的角色，但是很多原因让制作组放弃了，主要是因为当时所设想的技能跟这个职业根本不相称。某猫觉得以《暗黑3》的开发时间和暴雪的跳票能力，已经这么多年了不管什么概念都可以说是很久以前就有的了……虽然早期是一个游侠型的角色，但是经过不断修改最终成为了我们所看到的第五角色——也就是将弓箭手改头换面，最后还是个弓箭手的角色。

1 必须是人类，恶魔猎杀恶魔不符合逻辑。（能够随便杀恶魔的东西，究竟算是人还是恶魔看来是暴雪说了算的说。话说人可以杀人，恶魔为啥不能杀恶魔。）

2 带有恶魔血统，常人避之不及。（既然是人类那么她那些几分之几的恶魔血统是哪里来的呢？好吧，这个复杂的问题不在本文讨论范围之内……）

3 远程特性并不明显。（我倒是不清楚暴雪觉得要多远才算远程，哦，其实归结起来这角色最明显的是无敌的AOE能力来着，她有什么技能不是群杀的吗！）

4 外观看起来很健壮，但并不快速。（暴雪想说的是这角色是炮台属性吗？炮台！）

对于为何引入恶魔猎人，官方作出了解答：1. 填补类型空白；2. 符合《暗黑3》世界观；3. 赏金猎人很帅。

电攻补遗暴雪制作人的心里话：1. 本来就要做弓箭手，我就是调调你胃口而已；2. 新作的劳拉很酷很辣妹，我爱死她了；3. 最近看了富奸的《猎人》，丫怎么就断了，后面的我自己来YY；所以“恶魔猎手”就出现了……（贪睡猫，雾）

让我们厮杀到一方倒下为止吧！
——暗黑3竞技场



资深居委会大妈：小孩子从小不学好，找网络上怎么打群架的资料，这种是要靠实践的。当年在我们小区打架的小P孩全部被我一巴掌一个打傻啦，要是被我知道你在学这个，我也给你一巴掌！

不打魔兽竞技场会死星人：这个我横看竖看都只是换了建模的魔兽竞技场啊，暴雪一偷懒我这里就又多了一条活路了！

“在竞技场厮杀的回报就是：炫耀，以迅雷之势和残忍手法干掉对手为乐，并讲述你在走向荣耀和辉煌之路上的功成名就。”

这是在本次嘉年华初次公布的内容，目前来说，图中的小地图可以看出，竞技场是一个正方形的场所，很可能竞技场有好几个地图，这个只是其中的一个，总共有柱子9个，中间一个，围绕着中间，周围有4个大柱子和4个小柱子。竞技场目前已知的有1V1、2V2和3V3模式，没有职业限制。竞技场里可以显示每个角色和宠物的血量，所有角色技能都可以对玩家使用。可以绕柱子，同时会在四个点随机刷新随机数量的血球。一场比赛可能是15分钟左右，而且竞技场中完成的条件和点数会影响到多人模式里的成就。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





我预言《暗黑3》就在明年！

名侦探 贪睡猫

这个是在《暗黑3》消息刚出来的时候，所有玩家都在讨论的问题，同时也是最无聊的问题，因为只要暴雪的跳票之心不死，我们讨论到天上也没有用。所以某猫现在在这里唧唧歪歪的话，实在是让别人觉得是在欺骗广大读者的感情和忽悠了整合编辑专题的SKY。不过某猫在看了本次嘉年华的诸多消息，以及最近在似梦非梦时貌似听到凯恩老头泄露的天机，某猫觉得是时候做出推理了！

线索：1.本次嘉年华《暗黑3》显然是重头，而暴雪显然不可能某一年梦幻般的大作连发，这个真的是在做梦。所以如果明年不出暗黑，后年不来星际资料片的话。那么我们到时候就真忘记《星际2》究竟是说什么的了，同时也去玩《火炬之光3》了。

2.虽然号称开发进程过半，但是暴雪在玩家问到时候说每个角色通关时间时说道，“虽然由于设计有些角色可能会更有优势，但是整体而言差距并不是很大。”。整体而言——这句话究竟是有心还是无意呢？既然整体关卡已经基本出来了，所有角色也已经大致敲定。那么开发过半一说实在是“谦虚”的表现。

3.暴雪在嘉年华期间已经放出了1000个测试帐号，在什么情况下一个游戏会有空闲去想测试的事情？

4.《星际2》在测试后的4～6个月开始正式发售。

所以结论就是——明年2011年暴雪将会进行《暗黑破坏神III》的正式测试！并且在4—6个月后进行公测和发售！立贴为证！不对的话……某猫也没办法啦，要不你做飞机来上海用弹弓弹编辑部的玻璃……

网络竞技化？破解逼得？玩家催得？

俄国某匿名破解人：其实我们也只是想玩玩技术而已……没想过别的……真的

暴雪竞技场相关开发人：我哭啊，没办法。不开发点新玩样到时候玩家全去用破解版，我就只能回家种红薯了啊。

“不会鼓励电竞化。”

——暴雪发言人（真的？假的！）

其实这个竞技场的出现倒是某猫始料未及的，在暴雪嘉年华之前确实都未曾想到会这么早就出现这个系统。不过从另一个方面来想暴雪会这么快进行这项设计也是属于合情合理的，这就是为了让游戏推出后玩家能够为《暗黑3》买单的一份筹码。以现实的《星际2》来说，单人任务和电脑对战已经被破解。所以以单人剧情为最主要卖点的《暗黑3》来说，纯粹只是玩单机任务还困难吗？所以顺理成章的暴雪就要在破解解决不了的战网内容上继续做文章，相信这方面的内容不会简单的像暴雪轻描淡写的那样，仅仅只是一项附属。

贪睡猫：不过其实这同时也像我们玩家发起了一个提问。在翘首以待《暗黑3》的今天我们都会拍着胸脯说游戏出来了一定会不惜一切代价的买过来，但是真的出现了单机全破解的《暗黑3》放在你的面前，你那曾经信誓旦旦的手会不会颤抖呢？



批判对象：魔兽世界大灾变

罪名 你丫年年都搞事

WOW批判小组代表：sky

批判委员会会长sky：要问近几年游戏圈谁最会惹事，就数你，别躲了，说你呢，把魔字去了你还是个兽，把兽字去了你还是魔，怎么着你都不是个东西。从地球吵到火星，从火星搞到北极，马上又要从北极闹回地球，还有完没完，就款破网游，闹得整个游戏圈鸡飞狗跳的，得瑟什么，把网线拔了，你们什么都不是。

浪费 开场动画要耗时一年？


由于抗议了几句，我们的批判委员就在嘉年华上遭到了不公平待遇

刚刚进行了大灾变CG动画制作的介绍和一些设计理念的讲解，设计师们告诉我们，每部CG的动画都制作了1年以上的时间，可谓用心良苦。

（候总：1年？你当初就不能先把大灾变丢给我们有关部门审批吗？你做你的CG，我审我的游戏，双管齐下，1年后，我们不也赶上世界同步首发的行列了吗？做什么事情都要紧扣当地国情）

（丁三石：国服不要开场动画了行不？）

（179官网：吃饱了撑的）



《大灾变》登陆界面

引诱 什么破玩意，谁稀罕


进场神秘大礼包，限量版小死亡之翼模型，又小又丑又不实用（众人哭泣中）


赠送的《魔兽世界》宠物是一只名为戴斯的鱼人宝宝，外形和名字都在调侃死亡之翼！这个装扮成死亡之翼样子的鱼人宝宝，将尽全力对艾泽拉斯大陆上散布恐惧。戴斯有着鱼人的外形和死亡之翼一样的皮肤，非常酷，带着它的话一定能让其他玩家羡慕妒忌恨到死

暴力 大灾变登陆界面公布：死亡之翼踩踏暴风城

画面的主题是刚刚出笼的死亡之翼站在暴风城大门口的堡垒上大吼大叫。（审批员甲：这不明摆着破坏公物，影响市容嘛。）

低效 还没开始研发《魔兽争霸4》

在采访暴雪联合创始人兼执行副总裁，产品研发人Frank Pearce，表示《星际2》不会移植其他平台，而《魔兽争霸4》目前还没研发，做war3的团队目前在做《星际争霸2》，这个团队正在做《星际争霸2》的下个资料片。

冠军画作评析



贪钱 还会有第四部资料片



暴雪在BlizzCon 2010大会上公开宣称，他们已经在规划第四部资料片，而且希望比第三部更加宏大。暴雪对待新的资料片和新的内容采取了开放的态度，当天上午的会议上就倾听了玩家们各种疯狂的主意，其中一个想法已经被初步决定采纳。

（NGAA论坛：你们老老实实的先把大灾变搞好行吗？吃着碗里瞧着锅里。）

（姚明：那么多时间和金钱，干嘛不为大灾变国内代理铺路。害我的上海队都不能玩，本来趁着24分钟限令，空下来打打魔兽。）

拷问暴雪这帮人

被拷问对象：魔兽世界制作总监J. Allen.Brack

问：《大灾变》版本的副本难度如何？

答：下一个资料片副本的难度，会比巫妖王高，比燃烧的远征低

问：麦克莫汉之前提到过大灾变新的下载系统具体是怎么样的？

答：主要是针对欧洲和北美玩家。以前这些玩家都是要去超市买box，有了这套系统，玩家可以直接通过购买liense来实现更新和游戏。

问：目前的竞技场没有官方赛制，玩家不能自己选择对手，这个在未来会有改变吗？

答：竞技场的随机性不会更改。

问：会在中国大陆或者台湾地区建立PTR服务器么？

答：中国大陆有可能建ptr服务器，但是先决条件是中国和全球版本同步。至于台湾地区的ptr服务器，有个难题，如果ptr服务器的语言版本越多，我们的反应速度就会变慢，这也就违背了我们建立ptr服务器的初衷了。ptr服务器的目的就是快速收集玩家意见，以针对其做修改。

目前不能让人物角色在各个大区复制。因为涉及到合作伙伴和不同版本的问题。

问：是否会推出一些让玩家自定义装备外观的道具？

答：我们的设计理念就是让装备体现玩家的等级。不会推出修改装备外观的道具。

问：暴雪是否考虑定期邀请中国玩家参加展会？

答：双方都有难处。我们现在是通过邀请中国竞技场玩家来参加暴雪嘉年华的形式来实现这个愿景。

iPad

爱疯族



侍魂武士2：邪灵复仇

Samurai系列是以日本武士为题材的动作斩杀游戏，游戏血腥度很高，劈首斩腰随处可见，续作故事中的主角Daisuke Shimada将为在上一作中死去的Kasumi展开一系列的复仇之旅。



鲁莽赛车

展现了沥青与黄土相结合的拉力赛车游戏，游戏的画面及细节做的非常好，采用传统的自上而下的视觉、多种操方式，多种车辆，多种地形。千万不要小看这些路面，因为除了路面外，道路积水、淤泥、凹陷坑地、水塘甚至是落崖，都将会成为你争夺第一的障碍。



CowTopia

Cowtopia是一款益智游戏。Cowtopia是一只牛，它拥有不同于一般牛的智慧，在农场主没发觉之前，尽力的搞破坏，制造农场的混乱，以此来报复农场主。



疯狂投石机

一款弹射类游戏，剧情很有意思，村庄受到袭击，必须利用投石机发射村民寻求附近村庄的协助。每次弹射完后，通过赚的金钱来升级各种装备。



足球大战僵尸

把足球和僵尸结合到一块，游戏操作简单，控制力度把球踢向僵尸即可，非常需要技巧，准确度和速度都要掌握好，长按能蓄力，足球直接爆头是最有效方法。



百战坦克

游戏将呈现独特的模式加之华丽的战场、6种主力武器附带6种不同的子武器，5种不同的坦克底盘。



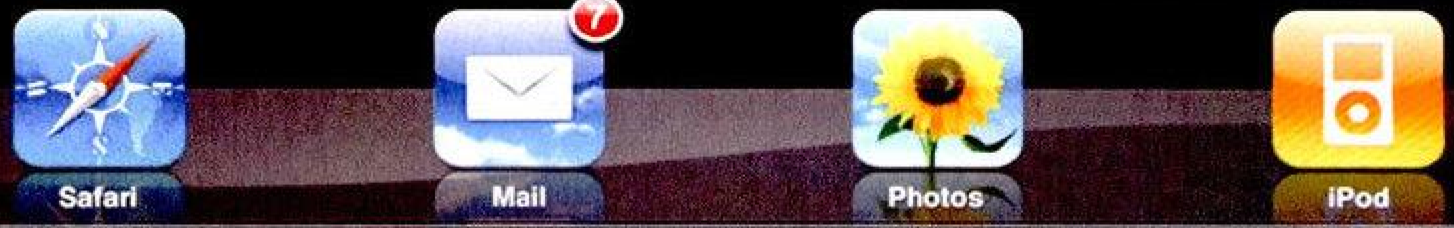
超级羽毛球

模拟真实的场馆，高清晰的图形界面，每个运动员都有各自特点，直观的控制方式，让你充分体验指尖跳跃的乐趣！



炸弹人2：火山派对

游戏的操作比较简便，在屏幕上滑动手指就可以控制炸弹人移动，点右下角的大炸弹图标就可以放置爆弹。





清版过关游戏的神话：激龟忍者传！



作者：SIR

1989年，正是Capcom的超强清版游戏《Final Fight》（快打旋风）问世之时，每个人都在Mad城里投入了大把硬币，重拳痛殴那些长着鸡冠头的混混。Konami这个老牌强厂自然不会放过清版这块当红炸鸡，一款《激龟忍者传（Teenage Mutant Ninja Turtles）》让Capcom不能将天下尽收于囊中。此后Konami仍不断推出各种各样的清版过关游戏，但再也没有一款游戏在素质和吃币率上能达到《TMNT》的水准。

何为《TMNT》？

说到八十年代最火的漫画人物，这些海龟或许还排不上档次，但自从被改编成动画后，这些变异生物的人气就像爆炸了一样。毫不夸张地说，《TMNT》就是当时流行文化的代表，不仅因为他们很能打，手里耍着各种各样的东方武器，还有一只被整成老鼠的忍者大师做伴，更得益于那些青少年所喜闻乐见的流行符号（比如大口吞咽着外卖批萨、玩滑板、玩冲浪、还时常把冲浪语Cowabunga挂在嘴边、坐着的时候把那只有两根趾头的脚翘得朝天）。它的巨大成功还催生出了若干卖座电影及数不清的玩具。

说到这里，你应该对Konami买下《TMNT》的版权一事感到十分英明。没错，《TMNT》街机版就是谋杀了当时无数中学生课余时间的最大凶手。游戏就像《Final Fight》一样简洁明了，只用一个出招和一个跳跃键，两者的技巧都很丰富，连跳跃攻击的动作都分好几种。不过《TMNT》使用了一种随机的出招系统，所以它实际打起来与《Final Fight》那种精确的感觉完全不一样。游戏中你只要操纵海龟对着敌人连打，他有时会打出一套组合技，有时则会把敌人勾起扔到一边，若有敌人从背面过来的话，他还会往后一踢。这让游戏在与那些机械忍者兵团互殴的时候缺乏一些深度。不过这样的缺点与游戏中最吸引人的部分——4人合作比起来简直就不值一提。要知道这可是同屏里挤满四个玩家的清版游戏，在1989年绝对闻所未闻！海龟战士全员都能并肩战斗，哪里还管得着自己出的是啥招呢？



▲ 游戏中途会插入漂亮的过场

当然，游戏并非只有这些表面上的亮点。关卡设计同样令人疯狂。千万别以为游戏只是把你扔到一个可有可无的场景里不停地消灭重复的敌人。完全不是这样，游戏场景随时随地都在变化，如果第一关大火纷飞的公寓楼尚属平庸，从街道战开始便充满着TMNT的风格。机械忍者从广告牌后跃出，打爆消防水管后喷出的水柱把敌人弹飞，滑来滑去的机器人和施放重重电流的机关，甚至还有些强制卷轴的滑板关卡，乘坐直升机的机械忍者则会用机枪扫射你，《TMNT》的游戏就如同动画一般，时刻都充斥着紧张与幽默感。



▲ 喷气滑板的关卡，在直升机的包围下杀出血路



▲ 场景机关炸裂，Pizza在等着你！

移植版及续作

当《TMNT》正在街机上爆满的时候，KONAMI为NES/FC贡献出的忍者龟游戏却是一款解谜游戏，这游戏本身不坏，但图像的美工实在有些糟糕，而且有些地方也难的很让人无语。不过幸好，仅仅过没多久，真正的街机移植版《TMNT》出炉了，它就像很多NES移植游戏一样，除了看起来像以外没有太多共同点，不过这不妨碍它成为任天堂主机上的一款经典，而且还能双打！



▲ 海报背部，当时似乎TMNT还未在日本大红……

在这之后，Konami于1992年又推出了TMNT的续作，《Turtles in Time》。典型的TMNT穿越剧，把这几个海龟带入了不同的时空场景里，素质一如前作，只是画面变得更炫了，海龟可以将敌人扔向屏幕外的玩家，会出现一个很棒的缩放效果。这款作品移植给了SFC，而MD则拥有一个很像但关卡有很大差异的原创作品……

模型地带 Model Zone

海贼王 2010年系列手办

对于喜欢《海贼王（ONE PIECE）》的朋友们而言，今年只要兜兜里不缺钱，就有够分量的手办可以搬回家（或预定）。不过，要是你和P羊同样囊中羞涩也没关系，只要看看模型地带就对啦！话题扯远了，这次将为大家介绍的是来自《海贼王（ONE PIECE）》的手办，其中不乏限量品哟！



《海贼王（ONE PIECE）》简介

其实，《海贼王》这部动漫作品，基本上已经是无人不知无人不晓了。简而言之，就是一个热血主角拉着一帮朋友进入“伟大航道”，目标是当上“海贼王”。

这部从1996年开始创作的作品，连载到今天已经出了600来回（尾田老师您威武！），随之也诞生了众多经典人物。



在动画第8集加入的娜美算得上路飞一行中的重要角色，有制作海图天赋的娜美原本极为痛恨海贼，曾经为了解放村子拼命凑齐一亿贝里。当然，村庄最后是被希望追回同伴的路飞等人所解放的。



衬衫造型的娜美原本出现在海贼王新剧场版（STRONG WORLD）中。而现在，MegaHouse已经将其实体化了！这款预定在10月中旬发售的手办全高210mm，采用PVC涂装。预定售价5565日元。

◀ 娜美手上拿着的可是在剧中意义非凡的音螺。



◀ 完美再现了在电影版最后场景中登场的娜美



◀ 白衬衫的着装看起来真是既清爽又性感，（手镯的刻画也很细致）。

蛇姬波雅·汉库克

《海贼王》的各类客串角色中，女帝蛇姬波雅·汉库克算得上极为出名的一位。这位女帝是世界政府公认的下七武海中的一人，手下都称呼她为“蛇姬大人”，而且还拥有着数百万人之中只有一人才有的“霸王色的霸气”（口头禅也很奇怪，总是说“哀家实在是太美了”）。



◆ 原来背后的披风是可以进行拆卸的





◆ 更奥妙的是，手办可以通过更换“部件”来实现女帝表情由漠然到羞涩的变化（表情羞涩的女帝看起来也非常可爱么）！



女帝大人的正面，这套衣服可是漫画里一直出现的标准装备

这款在2010年8月下旬上市的手办同样出自MegaHouse，自从模型公布之后，很多粉丝就一直在热切关注着。这款手办全高约230MM（比娜美要稍高挑些），日本原价达7140日圆（比娜美贵多了）……

MegaHouse出品的女帝手办

其他类型的女帝手办



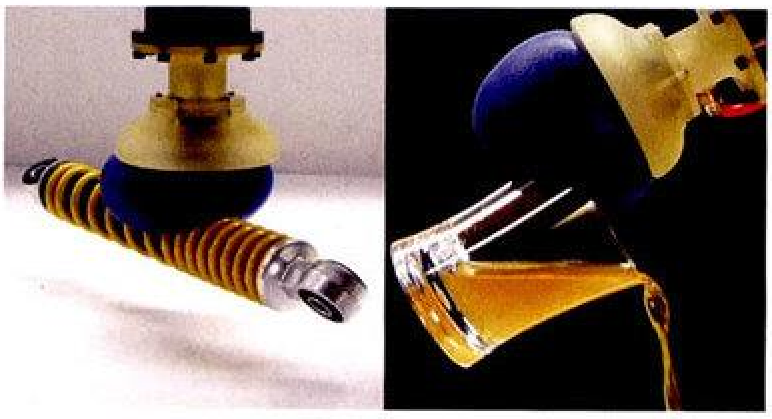
这款是Banpresto眼镜厂推出的景品，日本专门给各专卖店发信，要求本货品直接放入景品机，不允许批发或零售！如果发现没有放入景品机，就会收回所有商品的销售权。



至于这款十分性感的比基尼版手办（连一向走“端庄”路线的ONE PIECE也推出性感手办了，堕落啦！），预定发售日期是在2011年4月上旬，不过由于手办是限量版的，所以有心入手的朋友要在11月预定（也有白色版）。

囧囧有神物志 2010年贪睡猫版

囧科技：机器猫之手



看《机器猫》的时候，我们似乎都选择性忽略了一个问题，那就是机器猫的手。还没有意识到么？那个"糯米团"状的，姑且被称作手的东西居然可以抓起东西。不过在科技发达的今天，已经有人用真正的模拟机器人实现了"机器猫之手"。看，无论是重物还是要小心轻放的杯子都能稳稳当当地抓牢。

贪睡猫：机器猫的手已经研究完成了……下一项是开发任意门了吧……

发射T恤的大炮

事实一次次证明，老外们的头脑总是和我们有很大程度的不同，譬如在建造大炮的问题上。如您所见，这是美国贝拉明预备学校的Team 254 Robotics小组所建造的大炮！它的炮弹材质不是钢、不是铁、不是炸药类物质，而是……T恤。没错，大炮可以以每秒3件T恤的速度将200件T恤射出137米远（天啊！耗费两个月的努力，只为了把T恤丢来丢去）。不管怎么说，至少学生们喜欢这部机器。



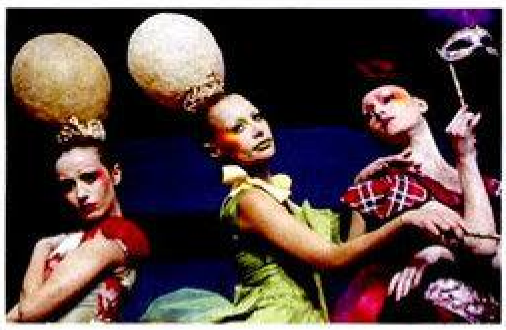
史上最囧的路名

相信各位在看到这块路牌时，一定会下意识地擦几遍眼睛。呃……你没有看错，这块路牌上标示的道路的确叫XXX路（连英文都写着XXX Rd）。这块路牌原本位于广州，具体说是位于猎德大桥在天河一侧的上桥处。从它下方经过的人群免不了要一番指指点点（这一点都不奇怪，想像一下吧，你要怎么读这块牌子呢？是念叉叉叉路还是埃克斯埃克斯埃克斯路？）。

顺便一提，这块牌子在10月28日当天被拆除了（我刚才不是提示了"原本"吗）。



另类发型秀：主题"伪装"



这是在伦敦举办的一场另类发型秀。说起来，这个秀从1982年起就举办了，其开办宗旨也非常高尚，就是为癌症研究基金筹资。该发型秀年年都有一个特殊的主题，每年也都会吸引来自各地的美发师齐聚英国，展示他们精心设计的作品。值得关注的是，今年的主题是"伪装"。于是……你就看到了这些发型（鸡蛋、蝴蝶、乱线团……）。

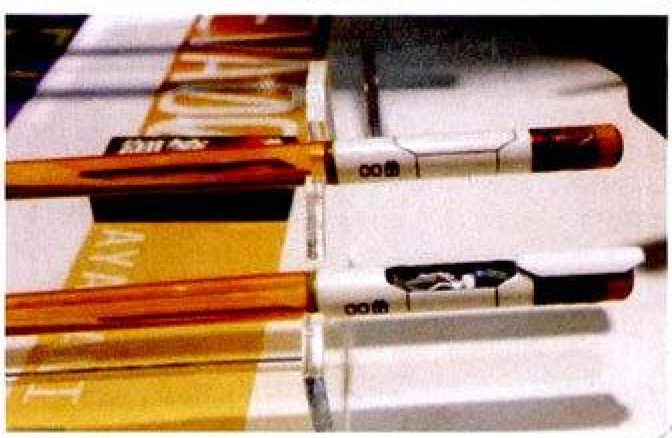




吃饭时也囧你一下：EVA筷子

想像一下吃饭用的筷子突然裂开，里面露出类似EVA座机舱的所在！这莫非是伪装成筷子的自杀型EVA，准备在使徒攻击时直接人肉暴杀？别介意，以上都是YY而已。这实际上是一款创意周边产品。

这款周边的别致之处就是打开筷子的末端，可以看见迷你版的驾驶员端坐其中。当然，筷子的一应功能还是齐全的（不过小心别把筷子拿反了）。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

COS大家秀

盖亚动漫COS嘉年华

10月23日举办的盖亚嘉年华（也是首届“Gaia Carnival” 盖亚嘉年华），从某种角度而言，可以看作ACG粉丝们的一场热闹聚会。活动上不仅有COSPLAY展示、二手动漫COS周边贩卖，甚至还有最萌的女仆大赛！这次的COSPLAY大秀场就带大家探班盖亚动漫COS嘉年华。

这届活动的场地并不算大，重点是二楼卖场和三楼的舞台。最有看头的首先是女仆的萌王大赛，基本上“女仆”MM们都会进行一番卓越的才艺表演，不过偶尔也会出现“走音姬”。



这位女仆MM是带领大家从地铁站进场的



女仆MM群舞！其实是带表演性质的舞台剧



难度颇高的凳舞

主舞台同时也是Cosplay比试场，COS的当然都是最热门的动漫作品（比如《美少女战士》），期间还有外国MM上台表演呢！



仙剑奇侠传

“代表月亮消灭你们”





眼神还是不错的《钢之链金术士》，就是皮肤……（麻烦谁来磨下皮吧）

两位外国MM，看她们的服装大概cos的是《最后一个吸血鬼（Blood: The Last Vampire）》





PSP跌价几百欧元！

国外知名IT网站于日前透露，索尼公司将正式宣布大幅度调整滑盖掌上游戏机PSPgo的零售价格。此次大幅调价首先涉及北美市场，调价幅度高达50美元。无独有偶，SCEE近日宣布欧洲的PSP3000单价将从169欧元降至119欧元，游戏捆绑版价格从地区189欧元降至139欧元。同时，PSPgo也将从250欧降至179欧，且降价活动将从10月27号持续至12月31号！

回到国内市场，由于网上盛传PSP3000 6.2版本将在圣诞破解，一度有人预计其涨价幅度会超过数百元。不过从目前情形来看，国内的PSP3000 6.2价格稳定，倒是市场上的5.03或以下的版本价格突破2130元。





九城《神仙传》或将与SONY开发PSP2版本



近日，九城副总裁朴舜优在《神仙传》首测内部项目总结会议上透露，九城意欲与SONY就《神仙传》在PSP2以及PS3上运行的合作进行洽谈。事实上早在今年7月，九城便宣布与索尼在线娱乐达成战略合作伙伴关系。由于九城此前已经同SONY旗下的《自由国度（Free Realms）》有过合作。为此，《神仙传》登陆PSP2或者PS3平台的可能性还是很高的。而一旦合作成功，《神仙传》将成为全球首个登陆PS平台的中国网游。

矿工在矿下玩PSP等救援纯属谣传

饱受关注的智利矿工救援事件终于圆满落幕。令不少玩家感兴趣的是，有消息称，救援人员为了帮助被困矿工度过漫长的等待时间，曾组织了一批PSP游戏机投放下井。不过这一说法现已辟谣。

矿难营救小组首席心理专家Alberto Iturra Benavides表示，救援人员不会为被困者提供游戏机或随身听之类的设备，如果他们使用耳机玩游戏或听音乐，就有可能听不到其他人的呼喊，从而导致他们忽视别人的求救或警告，阻碍他们之间的交流，他们真正需要的是紧紧团结在一起。”

《凉宫春日的追想》将登陆PSP平台

超人气动画《凉宫春日》的新作《凉宫春日的追想》将被改编为PS3和PSP游戏。本作的故事发生在剧场版《凉宫春日的消失》之后，已知登场角色包括凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖瑠等人（玩家扮演的是吐槽帝“虚”）。据悉，PS3与PSP版的存档可以进行联动。该作预计会在2011年发售。



《战神：斯巴达之魂》PSP限定主机公布



还记得索尼在8月底公布的《战神：斯巴达之魂》限定版套装的最终版封面吗？就在近日，台湾索尼电脑娱乐（SCET）宣布，将于11月2日在台湾同步推出《战神：斯巴达之魂》中英文合版以及“战神：斯巴达之魂PSP同捆包”（其中就有那款红黑双色的PSP限定版主机）。同时，SCET亦表示将提供内含8种豪华下载内容的PlayStation Network下载卡作为预约特典。

赛车新作《争分夺秒》登陆PSP





喜欢赛车游戏的玩家，或许早就听说过《争分夺秒》了，这款由Black Rock Studio开发的全新竞速游戏，强调参赛者之间的疯狂缠斗，拥有极其震撼的爆炸画面，风头直逼EA麾下的“火爆狂飙系列”。最近，在PC上发售的《争分夺秒》宣布将要发售PSP版本了，据悉，PSP版本的《争分夺秒》会在2010年 11月中旬发售。

近期最热PSP&NDS游戏

超级机器人大战L

游戏类型：战棋策略类 | 语言版本：日语版
发行厂商：BandaiNamcoGames | 发布时间：2010年11月25日
游戏容量：未知 | 推荐度：★★★★

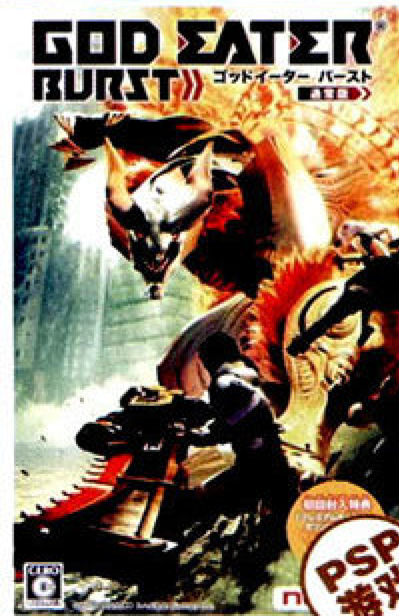
《超级机器人大战L》是该系列在NDS平台上登陆的第七款作品。本作将有多款新机甲参战，包括《超时空要塞F》和《新世纪福音战士》新剧场版中出现的机甲。游戏中的演出效果将会大幅度强化，另外在《机战K》中存在的动画过场事件也将会在该作中保存。



NDS游戏

噬神者：爆裂

游戏类型：动作类
发行厂商：BandaiNamcoGames
游戏容量：未知
语言版本：日文
发布时间：2010年10月28日
推荐度：★★★★★



《噬神者：爆裂》（God Eater Burst）是2010年2月发售的《噬神者》的进化版，该作追加了全新的单人剧情和“纸娃娃卡片”系统等内容，而本该在前作中死亡的队长也因为意外情况得以延续生命。就在最近的FAMI通评分中，《噬神者 爆裂》步入FAMI白金殿堂，值得期待。

PSP游戏

海豹宝宝3：好多小可爱

游戏类型：模拟养成类 | 语言版本：日文版
发行厂商：columbia | 发布时间：2010年10月15日
游戏容量：128MB | 推荐度：★★★★

以San-X著名的可爱角色“海豹宝宝”为原型设计的养成模拟类游戏。在该作中登场的海豹宝宝将超过50种，从幼儿海豹宝宝到成年海豹宝宝，玩家将能够同时养育合计8只海豹宝宝。游戏中，玩家能和海豹们一起玩耍，喂它们吃饭，还可以让它们之间有爱的一对结婚，生出更可爱的小海豹，各种海豹性格也有所不同。



NDS游戏

DJ Max携带版3

游戏类型：音乐类
发行厂商：2K Sports
游戏容量：1.49GB
语言版本：英文、韩文
发布时间：2010年10月15日
推荐度：★★★★



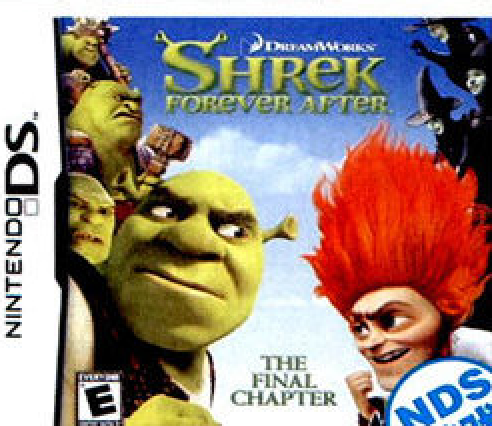
《DJ MAX》系列的正统新作将包括全新设计的3轨混音系统，大量全新的歌曲，更加具有活力和变化的画面演出，还有数以百计的解锁道具和针对不同类型玩家设计的多种游戏模式。玩家还可以基于全新的排行系统向全世界展示自己的游戏技巧。

PSP游戏

史莱克4

游戏类型：动作类 | 语言版本：英文版
发行厂商：Activision | 发布时间：2010年10月18日
游戏容量：512MB | 推荐度：★★★

故事中的史莱克成了一个居家好男人，但随着时间的飞逝，史莱克又开始向往起怪物的生活。史莱克被童话中的侏儒怪所欺骗，与他签订了一份协议，使自己陷入另外一个版本的世界里。在那个相反的世界里，侏儒怪当上了国王，而史莱克则被当成怪物追杀。



NDS游戏

秋之回忆6：下一篇章

游戏类型：文字冒险类
发行厂商：5pb
游戏容量：1.13GB
语言版本：日语版
发布时间：2010年10月20日
推荐度：★★★



《秋之回忆6：下一篇章》讲述的是在《秋之回忆6：三角波动》之后，男主角冢本志雄与各个女主角之间的故事，玩家扮演的主角冢本志雄在前学生会会长嘉神川的推荐下，成为了新一任澄空学院学生会会长。对喜欢这一系列的玩家而言，新加入的OP主题歌和调整过的画面仍值得期待。

PSP游戏



2010-2011新赛季NBA观战指南

2010-2011新赛季NBA已经开始了，作为有着十几年观赛经验，在国际评球界都有一定地位的电攻评球团不得不出来主持下栏目，省得市面上是个人就号称自己是篮球专家，评球讲的是天份，靠的是技术，现在就让行家们露一段，你们听听是不是这意思。

波士顿凯尔特人——明星养老院

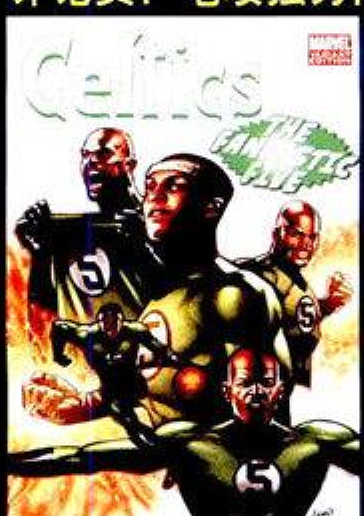
引进 杰梅因·奥尼尔（大的小的都来了）、德隆特·韦斯特（友妈门男主角）、范·韦弗（前火箭蝙王）、沙奎尔·奥尼尔（就是不让科比超过我）以及卢克·哈兰高迪

送出 拉希德·华莱士、托尼·阿伦以及谢尔顿·威廉姆斯

新赛季宣言 上赛季输给湖人就是因为我们太老，这个赛季我们——貌似更老，老不死你们

上赛季战绩 50胜32负 **本赛季游戏预测** 54胜28负

评论员：电攻强力内线兼赛事举办方Samtown



凯尔特人队可以说是“巨头”一次的始俑者，自从引进三巨头夺得总冠军后，其他各队纷纷效仿。一时间，NBA成了巨头的赛场，就连皇帝詹姆斯也安奈不住跑到热火去了，真可谓“一朝能得总冠军，只当巨头不称帝”。在上赛季总决赛中败给科比领衔的湖人队后，老迈的凯尔特人丝毫没有疲惫的意思，他们厉兵秣马，史无前例的推出了五巨头阵容。除了原有的三老将外，异军突起的全明星后卫隆多绝对是全队的关键人物，剩下的一巨头，说出来吓你一跳，那就是曾经叱咤赛场的超级中锋大鲨鱼奥尼尔，事实证明，任何球队，只要拥有他，就会离总冠军更近一步（去年除外）。讲到这里你肯定会说，鲨鱼这次还不是和科比赌气，想混入强队，多得一枚戒指吗？其实他的能力早已今非昔比，最多顶个替补中锋，能算巨头吗？这你就错了，其实我所说的巨头不是一个人，而是大小两个奥尼尔！没错他们都来到了波士顿，大小鲨鱼的组合足够撑起一个巨头了吧！如此豪华阵容，在NBA历史上也不多见，不过，究竟是五巨头还是五老头？我们还得等到正式比赛中才能揭晓。



无责任预测：凯尔特人最终夺冠

最终，巨头队果然不负众望，在总决赛中横扫湖人，夺得了总冠军，奥尼尔又可以到科比门口数戒指玩，嘴里念念有词：超不过我，超不过我。此后巨头们纷纷退役，凯尔特人队再度步入烂队低谷，一个轮回就此结束。不过五巨头的概念再度得到NBA众强队的青睐，热火队在失利后，转来了爵士队的全明星后卫德隆威廉姆斯和我们中国的长城姚明，组成更为强大的五巨头、而魔术队也不甘示弱，转来了纳什和邓肯，同样也是五巨头！最NB的还要数公牛队，他们请回了乔丹、皮蓬、罗德曼外加现在的罗斯和布泽尔……（sky：等等，阿汤，这不是你NBA2K11游戏里的自建球员名单吗？）

休斯顿火箭——有种别让我受伤

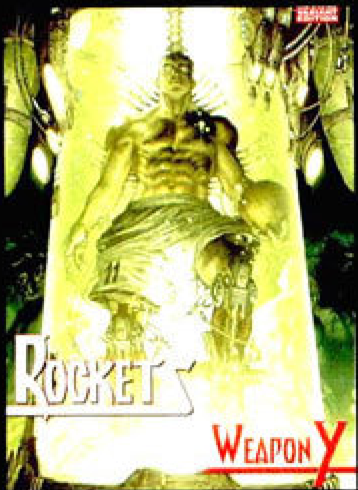
引进 米勒（再也不用防姚明）、李

送出 安德森、阿里扎（铁王永别了）

新赛季宣言 本赛季的战术就是不求打得好，但求不受伤

上赛季战绩 42胜40负 **本赛季游戏预测** 52胜30负

评论员：强壮如德隆、运球似保罗、人送外号球场小坦克的肥龙



每个赛季开始的时候，火箭队的拥趸和专家们总是一幅踌躇满志的样子：今年我们的账面实力排到第几；我们的板凳深度有多厚；我们的经理有多精明；我们的球员有多牛逼……

似乎只要有姚明在，火箭队总是有夺冠的希望，夺不了冠，那只能说明队友烂。所以在休赛期，如何为姚明物色一个“帮手”成了火箭迷的当务之急，詹姆斯、安东尼、波什……真的是发挥了人有多大胆，地有多大产的精神，似乎全联盟的顶级球员都在兜里揣着，小指一勾人家就屁颠屁颠的过来。

其实，火箭队真没有什么夺冠相。最起码以姚明为中心的主导思想下是没有什么希望，而且姚明本身的优点和弱点一样的明显，很容易被针对性的战术给克制，这也注定了他不是具有统治级别的内线。尤其是上了年纪之后，这种体型的球员竞技能力下降很快，所以新赛季不要对他寄予太高的厚望，能健健康康的打完全赛季就是一种幸福——即使火箭夺不了冠，即使姚明打不出漂亮的数据，但是只要有他在的比赛我都会关注。没有他的NBA对我来说魅力减半。

新赛季，不出意外的话姚明、斯科拉、马丁、巴蒂尔、小黑豆将成为5个主力，而姚明的健康只能维持每场24分钟。这将是很尴尬的局面，姚明只有在围绕他的战术里才能发挥作用，而他不在场的24分钟里，火箭队将何去何从呢？最起码战术的选择上，阿德尔曼将面临很大困境。所以对于火箭队的新赛季，我觉得很悲观，如果姚明能保证健康的话，火箭队可以取得55胜，在季后赛会打到第二轮（第一轮不会碰到湖人、爵士、马刺的话……）。如果姚明在季后赛前报销，火箭的排名……姚明都不在了，我还关心火箭队干嘛？



开局的连败能否像游戏预测的这样是个问题

无责任预测：姚家出了个总冠军



本赛季姚明能有这数据，我笑不动了

姚明还是摆脱不了伤病的纠缠，于是痛苦的做出了退役的决定，虽然这辈子都没实现总冠军的梦想，但天赋异禀的姚明夫妇，一直在为中国男篮输送着弹药，子子孙孙无穷尽也，很快中国球员在NBA打球的越来越多，姓姚的占了百分之九十九，位置多样，打法各异。每个球队安放一个，总有一个能为祖先拿个总冠军回来。

洛杉矶湖人——我是冠军我怕谁

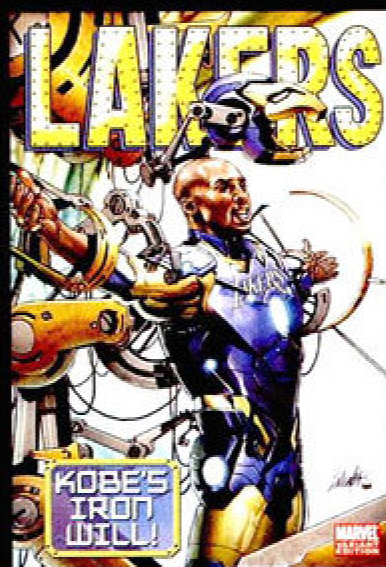
引进 马特·巴恩斯、史蒂夫·布雷克、西奥·拉特利夫

送出 乔丹·法玛尔（成为了易建联的队友）、亚当·莫里森、约什·鲍威尔、DJ·姆本加

新赛季宣言 为下赛季就要退休的禅师送上第四个三连冠

上赛季战绩 57胜25负 **本赛季游戏预测** 52胜30负

评论员：为编辑部篮球事业崴过脚的sky



湖人队在今夏基本保留冠军阵容的班底，而针对去年在总决赛和季后赛所暴露的外围没有稳定进攻点的瑕疵，湖人在夏季引进了史蒂夫·布雷克、以及马特·巴恩斯，一个沉着冷静，一个擅打乱战，最重要的是两人都有着不错的三分球能力，能在关键时刻为科比和加索尔分忧。同时，在世锦赛有着不错发挥的奥多姆，也更加成熟，让人渐渐遗忘了其去年总决赛的软蛋表现，像他这种不外不内位置飘忽的球员，心态往往是最重要的。说到湖人不能不提科比，他在夏天做了膝盖手术，但他的手指还是老样子，只能继续撑着。他已经打了37366分钟常规赛+7811分钟季后赛。“大神”又老了一岁，我们看到他在季前赛“非常糟糕”的表现之后。不知道在82场漫长的赛季，人人都在喊着“BEAT LA”的时候，“大神”又会给我们带来怎样的表演呢？

东有热火三巨头、引进了“绿豆鲨”的凯尔特人、一个更加成熟的魔兽领导的魔术队，西部的小牛、火箭、开拓者、小牛，他们都对湖人虎视眈眈，而湖人要想完成卫冕，那么其阵容的稳定性、进攻分配合理性都是其要解决的关键问题，同时保证主力队员的健康。


辉煌的紫金王朝

迈阿密热火——三个莽撞汉

引进 伊尔戈斯卡斯（靠！），波什（靠！靠！），詹姆斯（靠！靠！靠！），米勒，安东尼，豪斯，霍华德，琼斯

送出 小奥尼尔，昆廷·理查德森，比斯利，库克

新赛季宣言 个人荣誉放一旁，先捡个冠军尝尝鲜

上赛季战绩 47胜35负 **本赛季游戏预测** 55胜27负

评论员：电攻一颗冉冉升起的篮球新星大尾巴狼

小皇帝终于在全美直播的记者会上宣布了自己的选择，谁也不会想到小皇帝逃离骑士，投入了热火的怀抱，与韦德，波什组成了新的三巨头。神算子莱利又利用三巨头的威信，用一些根本不算工资的工资（对于他们来说）签了一堆想戴戒指的廉价合同，于是，3个大将带着一批老弱病残，常规赛还没开打，就已经倒下了不少。

今年的热火就像去年灰熊一样，集结了一群才华横溢的年青单打

王，但是我当时就打赌灰熊进不了季后赛，原因是去年联盟还是规定用一只篮球来比赛，今年，至少现在看来，联盟没有改规则的欲望，估计热火今年也就是季后赛第二轮了，原因么，东部稍弱，这三人还是强过灰熊那群人一大截的。

无责任预测：三巨头搞内讧，散伙收场

今年，热火如何去分配球权是一个很大的问题，当然那群抱大腿的老弱病残不用去考虑，但是，三巨头各个都是持球单打型的球员，韦德和詹姆斯突破需要球，波什的低位单打也需要球，但是一次进攻只有24秒，谁拥有无限开火权成为热火的大问题。同时，在更衣室里，三巨头们谁才是老大，最怕三人谁都放不下老大的架子，为了球权闹得不可开交，到了季后赛一不小心被一支蓝领球队灭了，演了一出03-04赛季湖人第二季，于是赛季后三人一拍两散，好在3人年纪尚小，各找各家为时不晚。



转载自大嘴篮球漫画



本赛季小皇帝居然还能拿到MVP

奥兰多魔术——我们是X-man

引进	克里斯·杜洪、昆廷·理查德森
送出	马特·巴恩斯、安多纳尔·福伊尔、安东尼·约翰逊
新赛季宣言	看来我们再也不能隐瞒大家了，其实我们是变异人
上赛季战绩	59胜23负　本赛季游戏预测　47胜35负

评论员：生涯投篮命中率100%的王公子（众人回忆：记得那一投后，就再也没有在球场上见过他，有人曾在刺绣坊见过他）



魔术的当家球星“魔兽”霍华德变身金刚狼，是否意味着，新的赛季，魔术终于要问鼎冠军，成为科比6连冠最大的障碍呢？今年夏天的魔兽可没闲着，一个夏天都在秘密集训，特别是找了大梦奥拉朱旺训练梦幻脚步，本来就已经拥有目前联盟一身最IMBA的“麻搜”，2008/2009赛季最佳防守球员，也是NBA历史上最年轻的最佳防守球员；并在2008/2009赛季全明星这次全明星周末获扣篮大赛冠军。如今，学得一身“大梦的梦幻脚步”征战新赛季，不知道能否再现当年大梦的情景，就身体素质以及灵活性来看，霍华德是最接近奥拉朱旺的继承人。当年的奥兰多年轻的奥尼尔在总决赛被火箭干净利落的4：0横扫后感悟说：“他先移动了5步，然后又反向移动了4步。”沙奎尔·奥尼尔说，“这让他看起来象移动了20步。” 2代奥兰多巨星中锋，一个给横扫羞辱，一个拜师学艺，这叫老去的奥尼尔等人情何以堪？本来的魔兽已经露出锋芒的爪牙，大梦的夏天集训更是擦亮了利爪的口子……

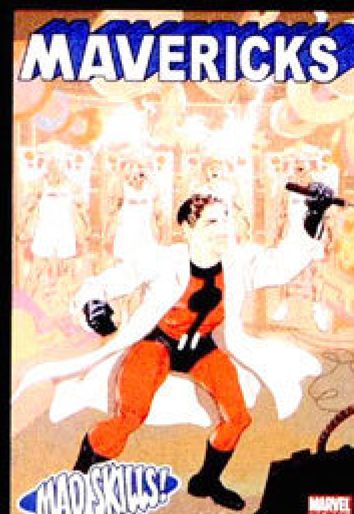
无责任预测：常规赛72%的恐怖胜率

新赛季，经历上赛季表现低迷的加拿大飞人卡特在季前赛表现空前出色，拥有2000万年薪的刘易斯状态回勇，有过帮助热火问鼎的白巧克力威廉姆斯继续忠心辅佐，尼尔森伤病不再全额出勤，更有过08/09赛季总决赛1：4不敌湖人的宝贵经验，在金刚狼的带领下，X战警们能够继续保持常规赛72%的恐怖胜率。

达拉斯小牛——老头也有几颗牙

引进	钱德勒、阿金萨、伊恩·马辛米、布莱恩·卡迪纳尔、史蒂夫·诺瓦克
送出	丹皮尔、纳胡拉、卡罗尔
新赛季宣言	黑八、黑七都做了，本赛季保黑六争黑五
上赛季战绩	55胜27负　本赛季游戏预测　57胜25负

评论员：一名非常有威望、有势力的资深魔兽玩家阿穆（PS：……有关系吗？）



相比今年夏天联盟局势的动荡，在各队进行频繁的引援军备竞赛的时候，达拉斯小牛的个性老板马克·库班全一反往常的疯狂交易裁员补强，唯一的大动作就是成功续约了队内核心德国战车诺维斯基以及内线跟班海伍德，其余则是小修小补：送走了“西部第二中锋”蛋爷，换来了相对年轻的今年美国国家队唯一正统中锋泰森·钱德勒（奥多姆：全能难道也是一种罪过啊），还有新人诺瓦克、琼斯等人的加入，这样一来球队的原有主力基本不动，在卡莱尔教练的调教下球队的战术体系必然不会改变，吸收更多能弥补战术体系中存在漏洞的球员，可以更完善整个体系，增加球队的竞争力。这样的运作不动筋骨，稳中有升，很适合小牛这样一直以总冠军为目标的传统强队。（库班：哥不是没钱买大牌哥只是低调）

新赛季小牛的目标依然明确，冲出西部的重围，剑指总决赛，弥补06年的遗憾，染指奥博莱恩杯。今年小牛最大的特色就是板凳阵容，钱德勒，巴特勒、特里、巴里亚等一干人等完全可以提供足够的帮助予以诺天王。而主力方面，超级潜力新人布博瓦的成长的上位给已略显老迈的小牛带来说需要的活力，老骥伏枥的基德依然以稳定的大局观和掌控比赛的节奏能力来策划球队的攻防，再辅以马里昂的全能和海伍德的内线拼抢，相信新赛季诺天王的身上的担子会轻松很多。

再看联盟的局势，西部整体实力较往年下降，但不乏包括小牛、马刺等一干传统实力的强队，西部的头牌依然是卫冕冠军湖人队，西部对总冠军有想法的队都会以湖人为假想敌，小牛也不例外。对小牛来说，新赛季要坚持自己的打法，稳字当头，从西部杀出一条血路，重归总决赛。



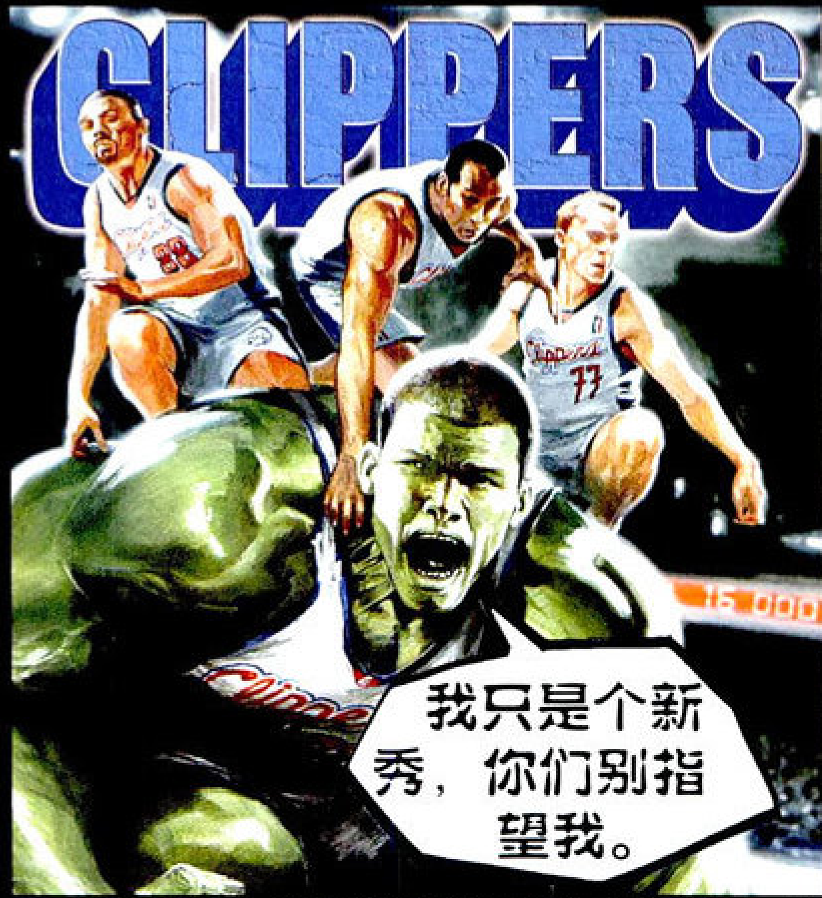
游戏预测小牛队只能是拿亚军的命

无责任预测：要搞就搞国际的

季后赛小牛依然犯浑掉链子、沉沙折戟，基德提前退休挤掉卡莱尔。库班头脑发热，搞来姚明帕克等一帮国际明星，又弄出个国际上巨头，从而依法11年夏天更火热的军备竞赛。



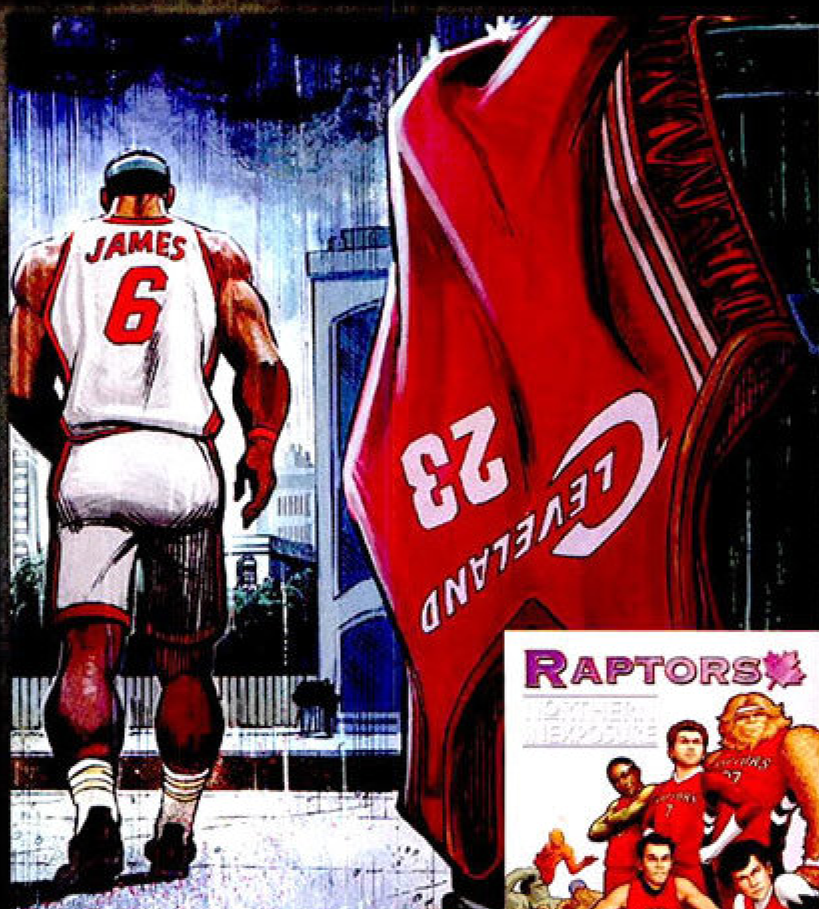
纽约尼克斯：纽约已经好久好久好久没有什么动静了，一直搞不懂，一座能和洛杉矶抗衡的城市，拽着大把大把的钞票，什么三巨头、四巨头，七头、八头都组好了，不知道一天到晚在搞什么？买小霸王有用吗？纳什在的时候都没见什么起色，更何况现在单干。



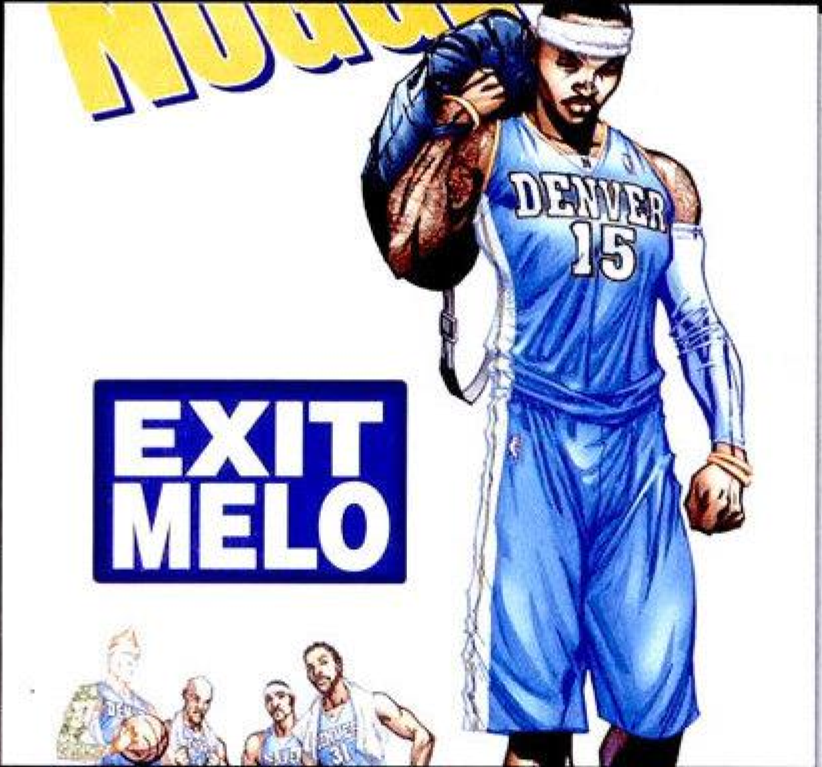
洛杉矶快船队：就算去年倒霉的状元郎格里芬强势复出，就算这里还有穿着我们中国牌子的大胡子戴维斯，尽管他们很努力的说：“会勇敢面对命运的挑战”，但命运却从来没有眷顾过他们，因为这有科比，这有紫金军团，洛杉矶永远只属于湖人，赶紧搬家吧。



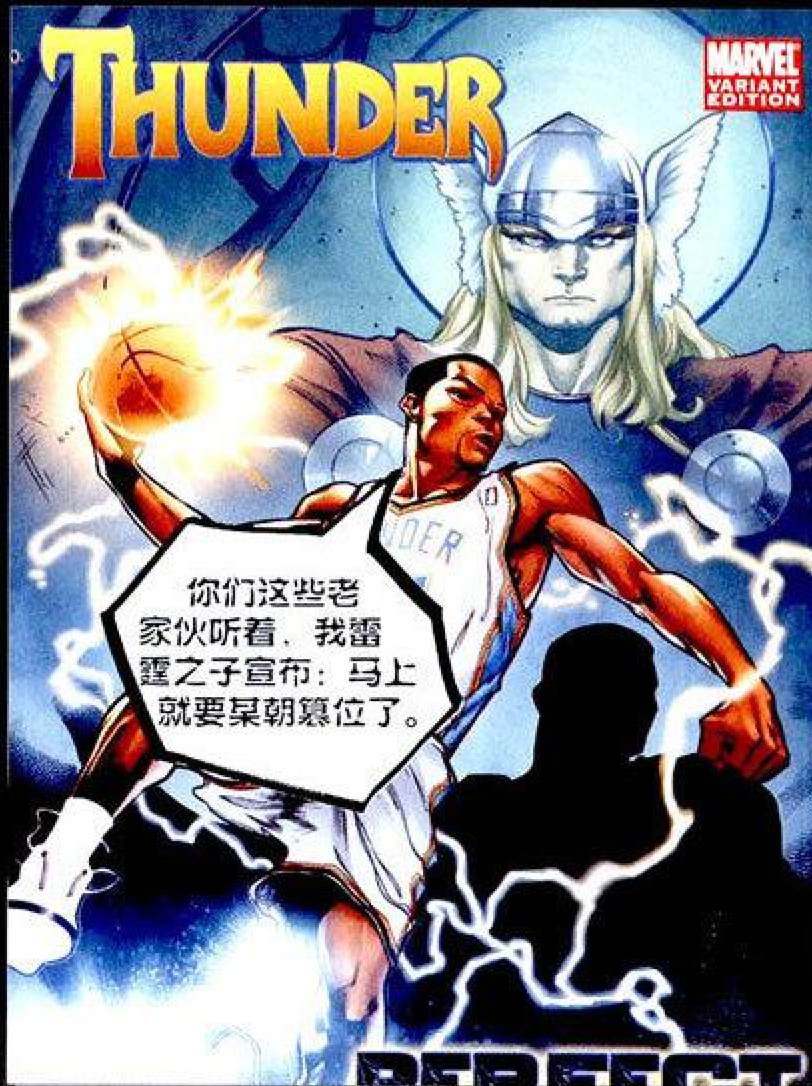
芝加哥公牛：布泽尔向记者详细讲述了受伤的过程。“家里当时很黑，突然间门铃响了，我就准备去开门，没想到我竟然被搁在地上的一个运动包给绊倒了，就这样我受伤了”

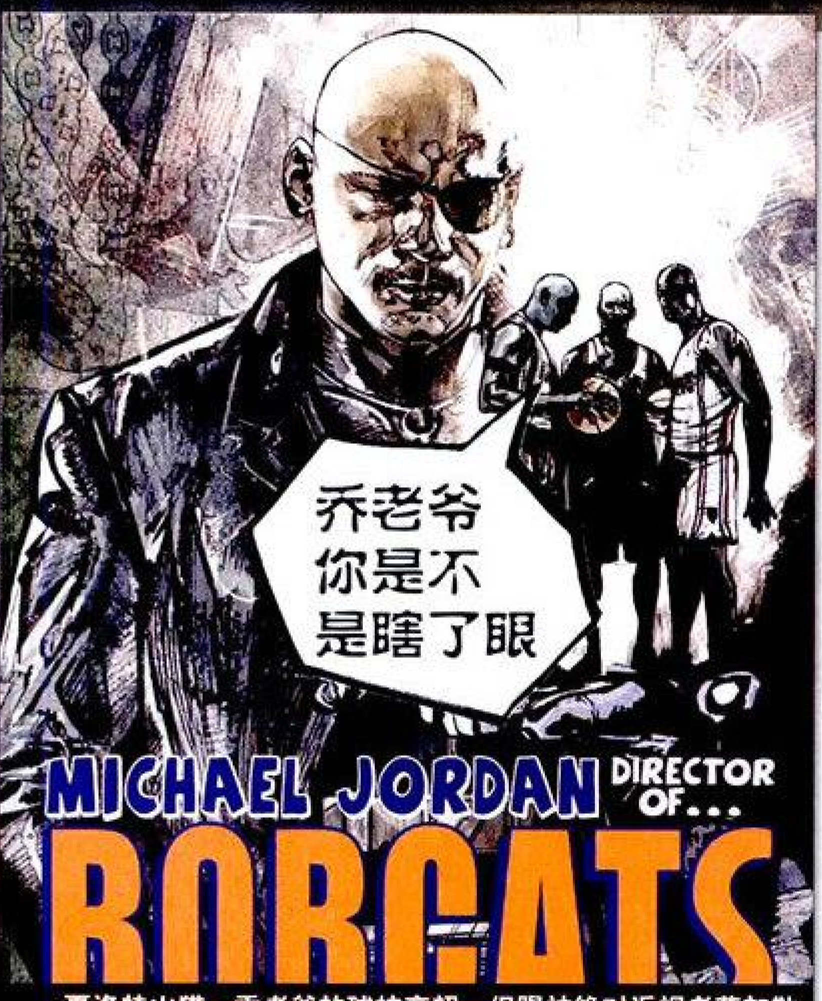


多伦多猛龙和克里夫兰骑士队：两支遭遇如此相近的队伍，现在都把热火作为头号公敌，辛辛苦苦养大的两个男人，说翻脸就翻脸，就像歌里唱的：“你把我的男人抢走，你也不会快乐多久。”

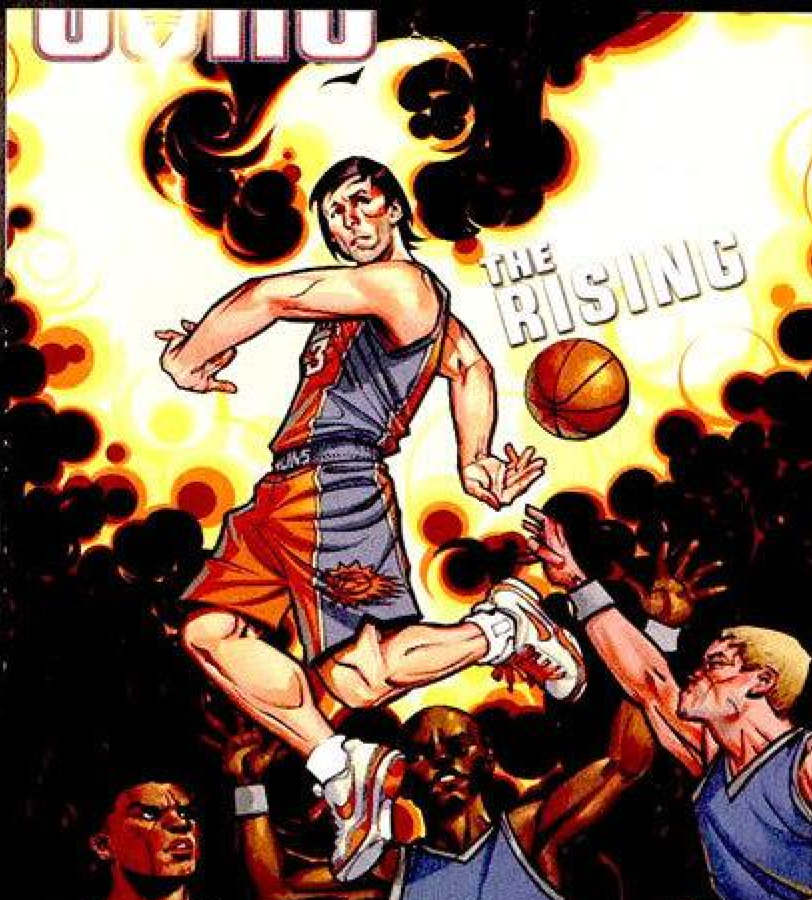


丹佛掘金：关于卡梅罗–安东尼的转会流言已经被媒体炒了大半个夏天，但是在丹佛掘金的新赛季训练营媒体会上，“甜瓜”还是穿着掘金的球衣出现在了大家的面前表示对掘金的忠诚，相信听到这句话，对安东尼抱有无限向往的球队肠子都会悔青安东尼对于詹姆斯、韦德、波什的攀比虚荣心。这就是安东尼，他怒了，这个喧嚣的夏天，三巨头的风光无人能及，他嫉妒了，他发怒了，他耍坏了，他要得到关注，他要得到头条，他要全世界的关注点都看向他。

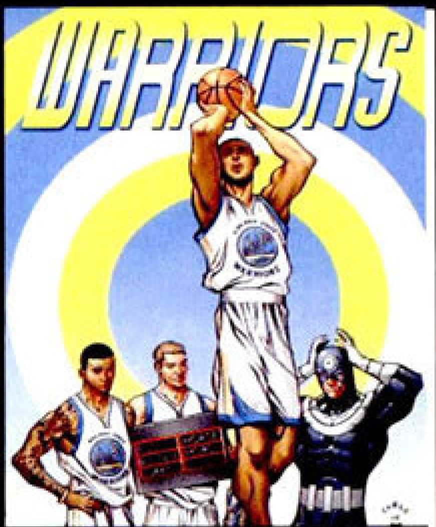




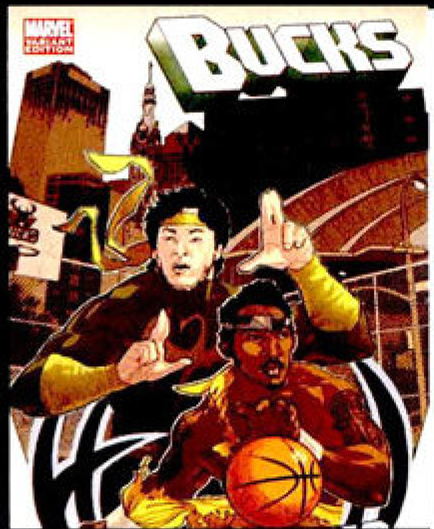
夏洛特山猫：乔老爷的球技高超，但眼神绝对近视老花加散光，状元夸梅·布朗、探花亚当·莫里森都为乔丹的水产事业添上非常浓厚的一笔。



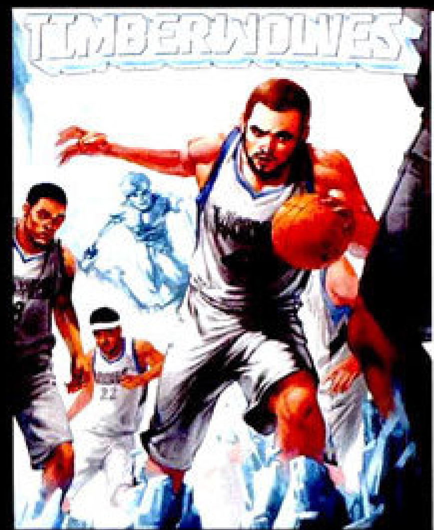
菲尼克斯太阳队：现在看到这支队，让我想起了铁道游击队的主题歌：“西边的太阳快要下山了。”这里还有什么东西值得留恋，纳什注定一无所获，当初如果加入湖人换走老迈的费舍尔，这位加拿大人会有一段多么辉煌的结尾。



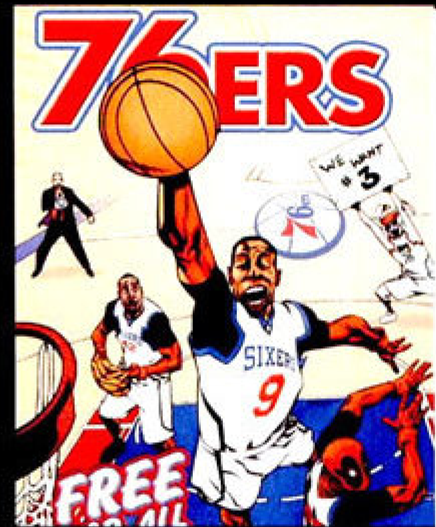
金州勇士：在老尼尔森调教下的进攻崇尚已经到了发疯的地步，事实证明了在NBA这个大环境里他们永远都将是个失败者，近16个赛季没有进过季后赛，噢，对了，有过一次，“黑八奇迹”，倒霉的小牛。



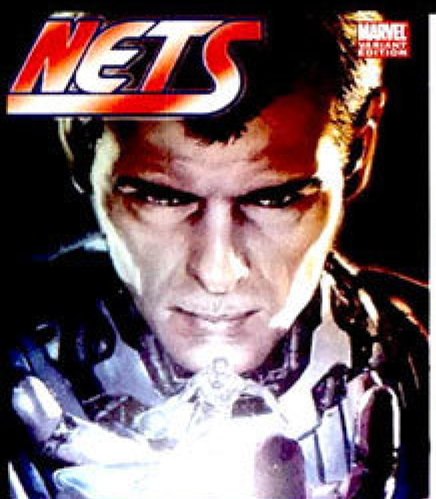
密尔沃基雄鹿：作为联盟市值最低的球队，一直以来都没有什么大动作，靠着捡到詹宁斯这块不好不坏的“宝贝”和澳洲状元郎，希望能混进季后赛。



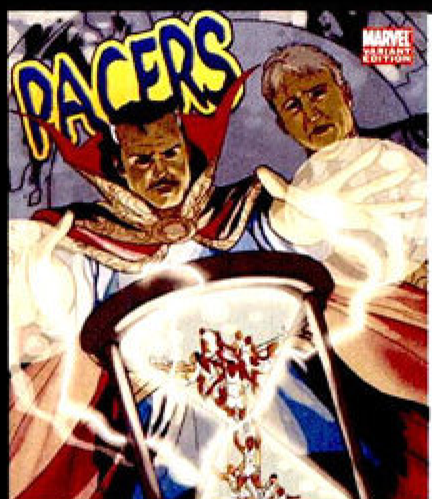
明尼苏达森林狼：自从加内特走了以后，森林狼不管从知名度还是战绩，都是已经二流到下流的队伍，就连专打姚明的杰弗森也去了爵士，谁知道里面还有些什么人。



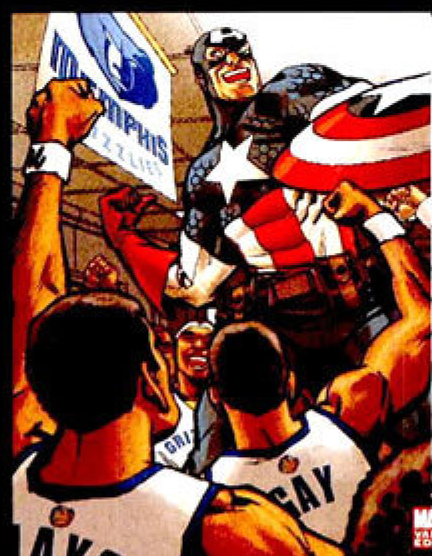
费城76人：布兰德刚刚经历了一个重伤的赛季，就算仍在巅峰期，光是他速度不快、需要内线空间的风格，就得与76人有段漫长的磨合期了。比赛打得不顺的时候，布兰德和新东家就是互相受累。



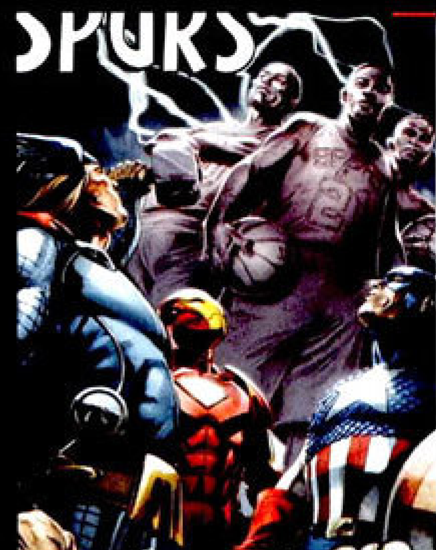
新泽西网：上个赛季就哭着喊着要抢小皇帝，结果被放了鸽子；赛季初又号称无比接近小甜瓜，结果被玩了；冒着史上最差的危险，好不容易拿到全联盟倒数第一的成绩，选秀却只拿到探花。要是换成我早就一头撞死得了，换走小易，还有脸来打中国赛。



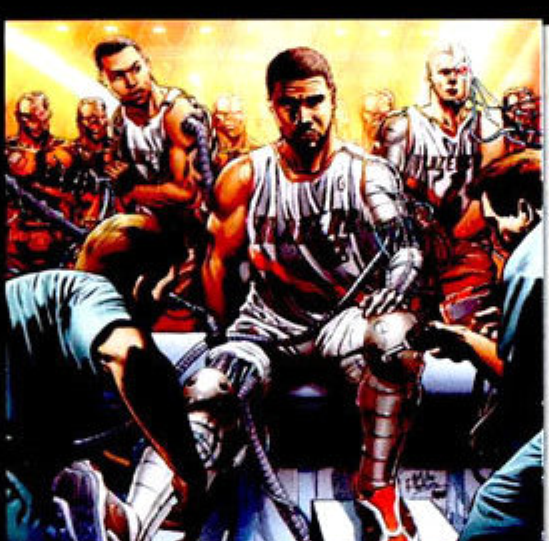
印第安纳步行者：展望未来，步行者今夏以墨菲为代价，换来貌蜂颇具潜力的达伦-科里森，好歹把看似急缺的控卫位置填补得七七八八。但球队的被子原来就这么短，盖住脑袋露出脚，四号位又似乎因此情势告急，一支貌似放弃这赛季的球队。



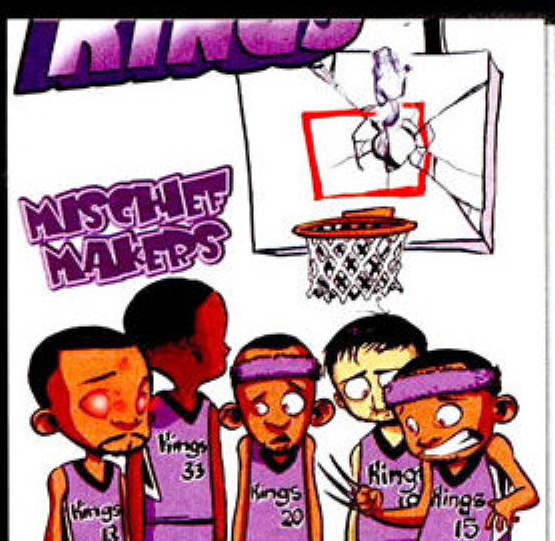
孟菲斯灰熊：兰多夫的得分火力足以和加索尔媲美，但两人团队性相差甚远，灰熊存在一个球不够分的难题。



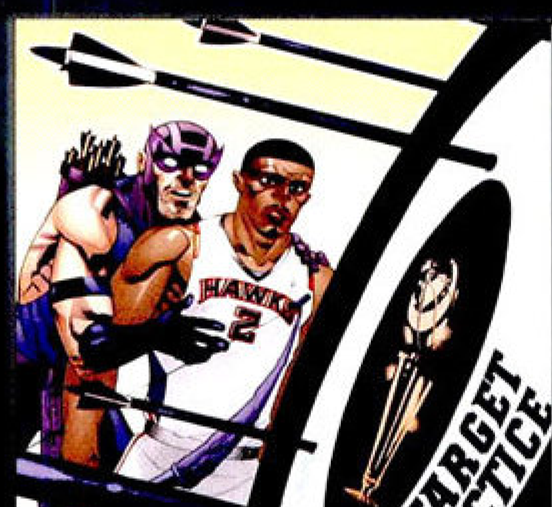
圣安东尼奥马刺：已经那么多年过去了，马刺还是那个马刺，邓肯还是那个邓肯，时代不同了，这里还是那么死气沉沉，石佛从原来的一座变成了三座，我想将来会更多。



波特兰开拓者：按照剧本设定，玫瑰军团很可能在奥登康复之前，不断玩“如果他健康”的文字游戏。倘若球队打得不好，开拓者可以寄希望于奥登回来救场；如果打得好，倘若更有底气说“奥登不在我们都能打成这样，在的话更是了不得”。



萨克拉门托国王：新赛季的国王或许还是进不了季后赛，但他们的目标其实就是给球迷乃至现有球员一个“说爱的理由”。过去的辉煌已经过去，留住回忆的最好办法还是重新书写一段传奇，制造属于当下的实实在在的快乐。



亚特兰大老鹰：面对同档次的对手时，老鹰很难再用进攻的“量”来取代“质”的不足。我们在指责老鹰得分手段单一之前，不妨先认清一个事实，即他们的进攻其实原本就没那么好。只不过在常规赛中的老鹰有能力用其他手段填补这个缺陷，到了季后赛就做不到了而已。



巡礼桌游界的E3
2010埃森桌游展

埃森（Essen），德国第6大城市。位于北莱茵河畔，是杜塞尔多夫行政区的联邦州总中心之一。很久以来，埃森素以重工业和采矿业闻名。但在众多桌游玩家眼里，这座美丽的城市却有着非同寻常的意义。因为每年的金秋十月，全球性的桌游盛会，埃森展就会在这里举行。

埃森展在桌游界的地位可谓举足轻重。就好比电影界的奥斯卡，或是流行音乐界的葛莱美一样。每年一到这个时间，全世界的桌游出版商、设计师、以及玩家们都会把目光汇聚到这个城市。在短短的几天时间里，不仅有成百上千种类的新游戏推出，更有无数的桌游咨询发布。最重要的是，埃森展已经成为全世界桌友聚会的大舞台，也成为全球桌游爱好者共同的节日。

那么，今年的埃森展给桌游玩家们带来什么样的节日礼物呢？下面我们就通过几个关键字，来走近2010埃森。



卓越的构思来自卓越的设计者



综观全世界桌游行业，设计师可谓多如牛毛。但真正称得上大师级的人物，却屈指可数。每年埃森展上，这些大师们可绝对不会闲着。对他们来说，设计一款桌游也许不算什么难事。他们追求的是一种自我价值的再实现，也可以说是追求自身品牌的质量保证。毕竟，玩家们都是冲着他们的名号去的。

第一位Uwe Roserburg，这位德国设计大师有着可爱的中文名字：乌玫瑰山。对国内的玩家来说，乌玫瑰山的名字一定不会陌生。过去几年的埃森展，乌大师凭借农场主、港口和洛阳城外这收获三部曲（Harvest Trilogy）扶摇直上，已经成为最赤手可热的设计师。今年，乌大师带来了他的新作：Merkator。

该作的120张游戏卡牌延续了三部曲围绕卡牌做文章的主旋律。同时，支持单玩家Solo的游戏规则，也传承了三部曲的衣钵。也许，Uwe还没有完全从三部曲的成功中彻底走出来。扫过Merkator的规则书，游戏的主题从农耕走向了商业，但机制上似乎还有三部曲的影子。玩家们扮演17世纪汉堡的商人，在欧洲各大城市间交易、完成合约并赢取声望。这个游戏目前在网路上的评价褒贬不一，但是有一点可以肯定，喜欢三部曲的玩家是一定不会错过她的。

和Uwe一样，Wolfgang Kramer和Michael Kiesling这对大师二人组也拥有历史更悠久的面具三部曲。完成于2002年的面具们至今仍享有盛誉。



面具三部曲



Tikal II封面

今年埃森，KK组合推出了面具老大Tikal的续集：Tikal II：The Lost Temple。

从游戏机制上看，Tikal著名的行动点系统在续集中被固定为每轮2个行动：即移动探险者+挖掘并放置旗帜。因此，从严格意义上讲，这更像是一个工人放置游戏。从目前仅有的一些评价来看，Tikal II和前作几乎是完全不同的游戏，适合于二人对战。是一个更轻松，更有趣味的游戏。但在策略深度上，她应该不亚于前作。

下一位出场的大师是Richard Breese，作为设计师兼出版商，他和他的R&D Games以及“Key”系列游戏可谓特立独行。别的不说，Key系列游戏在美工上的乡村风格一直以来都受到不少资深玩家的追捧。但由于R&D Games的发行量有限，很多早期的Key游戏已经很难寻觅。今年，Key系列又有了第6款新作：Key Market。

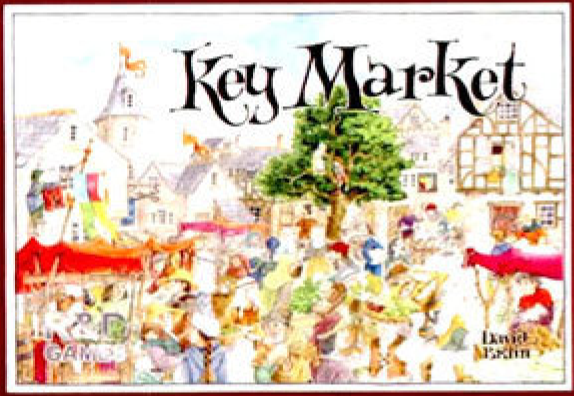
从封面看，Key Market依然延续了Key系列清新淡雅的艺术风格，让人感觉赏心悦目。值得一提的是，游戏的设计师换成了新人David Brain。对此，Richard只是说自己参与了游戏的测试，并提了不

比赛公告
“网帆杯权力”的游戏 2010中国冠军赛



最近两月的杂志上已经连载了两篇有关《权力的游戏》的介绍，你是不是也跃跃欲试了呢？告诉你一个好消息该游戏的第一次全国大赛即将开打。本届大赛有幸获得上海网帆互动公司的全程鼎力赞助和支持，主办方游人码头也为本次大赛设置了丰厚的奖金，冠军奖金高达人民币5000元！

赛事将分为两个阶段，第一阶段的预赛制决出的四个城市预赛冠军将与上半年的四位区域锦标赛的冠军在将于11月20、21日汇聚上海，争夺最后的总冠军。这将是中国权力游戏玩家的一次盛会，欢迎大家届时到现场观战。总决赛的地址是：上海市虹口区海宁路358号国际商厦19楼，BundView休闲会所。请关注本次大赛官网：http://www.agameofthrones.com.cn/match



少建设性的意见。在游戏的宣传力度上，Richard可以说是不遗余力。由此，我们也许可以推测Richard有推举新人，逐渐退居幕后的打算。但不管怎样，Key Market绝对值得期待。

涌现的创新，涌现的桌游



除了上面介绍的大师级作品外，今年还有不少有潜力的新作问世。虽然这些作品的设计师只能算是初出茅庐，但从游戏推广的力度来看，却丝毫不压于大师作品。

先来看Andreas Steding，这个来自德国的设计师在一年前还默默无闻。但是，去年埃森上发布的Hansa Teutonica（日耳曼商会）一炮走红后，Andreas的知名度迅速窜升。今年，他更是携两款新作Norenberc和Firenze以及一个HansaT的扩充地图闯荡埃森。先不论这些游戏的质量如何，光从数量上看，Andreas一定是鼓足了劲，想借今年埃森东风继续上位，乘热打铁。



接着是两款葡萄酒游戏的PK战：Grand Cru Vs. Vinhos。从字面上理解，这两个词大致都是葡萄酒庄园的意思，只是一个来自法语，一个是葡萄牙语。有意思的是，两个游戏都是模拟葡萄酒从种植、酿制，到储存、销售的过程。设计师也都刚出道不久。不过，在推广策略上两者却大相径庭。Vinhos规则复杂一些，侧重点在美工表现和设计思想。而Grand Cru相对简单一些，于是出版商不仅推出了一系列的设计师开发手记，还特地制作了限量的木盒包装版本。她们俩谁会是赢家，目前还很难说。



再说一句题外话，今年以葡萄酒为主题的新游戏特别的多。除了上述两款，还有King's Vineyard、Toscana、Vendimia等。在我印象中，似乎之前所有的葡萄酒游戏加在一起，也只有这么多而已。

今年其他热门游戏还有：Navegador，Florenza（佛罗伦萨）、London（伦敦）、7 wonders（7大奇迹）、Inca Empire（印加帝国）等。这些都应该算是潜力股，有望在较短的时间内杀进BGG（www.BoardGameGeek.com）排行榜前500名。

和去年相比，2010年的新游戏在数量上绝对是占了上风。从BGG官方数据看，今年参展的游戏几乎是去年的一倍。但是客观的说，09年的游戏在质量上是非常不错的。查看BGG排名表，前100名游戏中，09年发行的游戏占了14只。而2010年的到目前为止算上老游戏魔戒的豪华版也只有2只。最终这些新游戏表现如何？我们拭目以待。

经典印刻在每一处



除了新游戏外，一些经典老游戏的重印、再版也是每年埃森的一个重要课题。对一部分资深玩家来说，也许经典游戏的再版比新游戏更能够吸引他们的眼球。

今年的埃森也有不少这样的再版游戏，对国内玩家来说，最著名的要数小黑屋（Betrayal at House on the Hill）了。

这个经典的恐怖剧情类游戏，曾经在国内被炒得沸沸扬扬。2004年初版的售价曾一度飙升至上千元人民币。2010新版除了在美工上作了一些调整外，卡牌上增加的文字描述为玩家提供了更多规则理解方面的帮助。不过，对国内玩家说，这是福是祸就很难说了。但至少，新版不到300RMB的售价，已经能让小黑屋迷们兴奋好一阵了。

另一个值得一提的再版游戏是：Merchants of the Middle Ages（中世纪商人）。这个最初只发行了德文版的游戏，原来的名字叫Die Handler。也是上面提到的Wolfgang大师和Richard Ulrich在1999年合作的经典经济类游戏。因为游戏配件中有3架非常可爱的马车，我便称之为马车游戏。



新版不仅发布了英、德、法三个语言的版本，还对原作的规则进行了一些调整。原作在BGG一直排名中游，我个人感觉是德文版推广不便的缘故。新版发行后，这个游戏应该会有比较大的上升空间。

除此以外，像1982年出版的Survive，Martin Wallace的Liberte，以及Factory Fun、Showmanager等都是今年相当重量级的再版游戏。本来，应该还有两个更具实力的BGG前100名游戏计划在埃森推出再版，无奈因为印刷当期和其他方面的原因，Automobile和Wallenstein相继跳票。千呼万唤下的Automobile豪华木盒版，至今还不见其庐山真面目。

如今，2010埃森展已经落下帷幕，但展会所发布的游戏和信息，仍需要很长一段时间来被消化和吸收。写到这里，我不禁有种跃跃欲试的冲动。展望明年，随着近来国内原创桌游的迅猛发展，部分中文游戏和国内设计师也许会崭露头角。我们希望在埃森上能看到更多国人的身影。

埃森，让我们相约2011！









冰原狼与金狮的厮杀

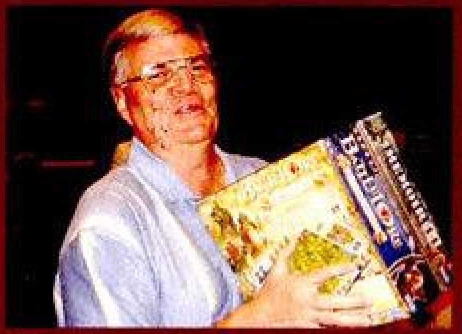
维斯特洛中文版介绍

升起维斯特洛王朝贵族们的战旗。为捍卫七大王国各自的权力，和其血脉的延续，维斯特洛的贵族们走上了各异的道路。那戴着伪善面具的号召同盟，那居中斡旋着的编织了错综复杂的阴谋，那口蜜腹剑的挥舞着诡计和背叛之刃。但这一切，都没有比兵戎相见更直接或更持久的权力之路。维斯特洛王朝招募大批军队，骑兵、步兵等，这些骁勇的战士不仅装备长矛、利剑、强弓，还配备了围城的机械和装甲。震天的战鼓响彻整个维斯特洛，召唤着强悍勇敢的士兵，也召唤着老练勇敢的将领。你愿为召唤吗?



纷争的冰与火之歌中的大陆

家族的历史


《战争之道》的设计者理查德·博格

《维斯特洛》是Fantasy Flight Games于今年出版的《Battle of Westeros》的中文版，由上海安航北尊网络科技有限公司（CCG）出版发行。该游戏是一款基于乔治·R·R·马丁著名的奇幻小说《冰与火之歌》的双人战棋。在《冰与火之歌》中，七大家族与其附庸及众多周边势力为争夺国王劳勃暴死后的政治权力、土地和财富，发动无数战争和阴谋。战火蔓延到整个维斯特洛大陆。

《维斯特洛》重点关注这场大混乱中的军事斗争。在原著中，北地的史塔克家族（以冰原狼为家徽）和西境的兰尼斯特家族（以金狮为家徽）因艾德·史塔克的被杀而变成世仇。双方的军事斗争成为小说的主线之一。维斯特洛的基础版就集中再现这两大家族的战争。在后续扩充中，将不断增加新的家族、新的将领、新的兵种和新的剧本等。已经公布的两款扩充为《Wadens of the West西境守护》和《Wadens of the North北境守护》，分别增强兰尼斯特家族和史塔克家族的将领和部队。

创造者的徽记

《维斯特洛》战棋支持两人对战。其游戏系统基于理查德·博格Rickard Berg的《Battlelore战争之道》系统进行了重新设计。设计者罗伯特·A·柯巴Robert A. Kouba赋予新系统很多独特特征。

《战争之道》与理查德·博格设计的《二战回忆录44年》、《指挥与军旗》系列共同继承《Battle Cry战争之吼》创造的卡牌驱动战棋系统。该系统是一个相对简化的战争模拟系统。玩家必须使用一组称为“指挥牌”的卡牌来执行部队指令。每张指挥牌只能执行一种行动（这与复杂的“卡牌驱动战棋”不同。后者往往每张牌有多种用途）。战棋的版图是由六角格组成的长方形地图，并可以附加地形板块。版图分成三个区域，对于对局双方来说，分别为左翼、中央和右翼。指挥牌分成两种，一种为“区域指挥牌”，可以指定一个或多个区域内的指定数量部队移动或战斗。另一种为“战术指挥牌”，可以执行特殊行动。该系统的另一特点是使用特殊的战斗骰来判定战斗结果。根据部队类型不同，可以掷出一定数量的战斗骰。而是否命中敌军，则要看战斗骰的结果。掷出的不同符号针对不同部队产生不同的伤害。


维斯特洛的模型塑造相当多彩富有个性

桌面上的纷争历史

《维斯特洛》与《战争之道》系统相比，有很多独特特征。在部件上，《维斯特洛》和《战争之道》一样使用模型来代表部队。同时，《维斯特洛》还有代表将领的模型。将领是《维斯特洛》引入的新机制。启动部队不再限定于版图上的区域，而是通过将领的“控制区”来对部队下达指令。能力越强的将领，其控制区越大，可控制的部队则可能更多。

《维斯特洛》部队类型根据小说背景也做了特殊设定。除了史塔克和兰尼斯特家族共有的步兵、骑兵和弓兵，两家族还各自有独有部队。史塔克家族的驯兽师虽然属性算步兵，但具有远距攻击能力。兰尼斯特家族的重步兵则以重装甲防御著称。这里的部队根据经验等级分成绿色、蓝色、红色三个等级，战斗能力（进攻骰数）随之增加。维斯特洛部队还拥有代表特殊能力的关键词。如骑兵的“追逐”，在攻击目标被消灭或被迫撤退时，可以选择先移动并再次攻击同一部队

或不同部队。“坚韧”则可在防御时忽略一定数量的伤害。特定的将领、地形和剧本也能赋予部队不同的关键词。

与《战争之道》不同，在《维斯特洛》中玩家指令不完全依赖于打出卡牌，而是可以使用指令标记或领导牌。指令标记可以用来对一支部队下令。而打出领导牌则需要选择一名将领，由该将领指挥其控制区内的部队执行行动。领导牌分成两大类，每个家族有10张基础领导牌，而每名将领又提供5张特殊领导牌。根据剧本不同，玩家将出场将领相关的领导牌加入基础领导牌，组成该剧本的领导牌组。这些将领相关的领导牌往往比基础领导牌威力更大。有些领导牌除了指挥功能外，还有一个战术功能。该战术功能往往在一定条件下才能发动，且具有较大威力。

同时，出场将领还有对应的将领牌，提供一项持续能力和一项“一次性”能力。前者在整个游戏中都有效，后者则只能使用一次。如称号为北境之王的罗柏·史塔克（该将领在游戏中有两个不同头衔）可以使部队移除交战标记，即可以摆脱敌军纠缠。而其一次性能力是在罗柏所属部队受损害前，可以将罗柏转移到相邻骑兵部队中，以避免战败被俘。









战乱丛生之处

《维斯特洛》有多种地形，不同地形具有影响部队移动和战斗的特征。部分地形还有特殊效果。《维斯特洛》基础版有8种基本地形，包括平地、山地、河流、森林、建筑、道路、森林河流、森林道路。还有木桥、石桥、木栅、营帐、攻城塔、浅滩、火、（建筑）破坏等8种地形板块。这些地形板块和基本地形结合，可以组成多种多样的战场地形。

《维斯特洛》基础版提供了10个预设剧本，分别对应小说中的特定情节。如绿叉河之战、呓语森林之战、解围奔流城等经典战役场景。为了增加可复玩性，游戏还提供了类似随机生成机制的“前哨战”规则。玩家可以通过前哨战设置牌和速览牌生成家族、将领、部队兵种、部队数量、部队部署以及地理环境等战役条件，为游戏增添更多变数和乐趣。



使用地形逐层推进或者用来阻隔敌人往往是胜利天平晃动的重点

战役的胜利条件有两种：特定、即时。每场战役都有特定胜利条件，一般为占领若干要地或获得一定分数。对垒家族的特定胜利条件可能会不同。即时胜利条件往往是士气低落到溃败状态。这时游戏立即结束，溃败方失败而对手获胜。损失部队及获得士气降低掷骰结果会导致士气下降。

每场战役将持续数个游戏轮（一般3到6轮）。游戏每轮分成四个阶段，且总是按以下次序执行：

1.集结：判定优势、恢复将领、集结部队（双方同时执行）

2.备战：获得指令标记、抽取领导牌（按先后手顺序）

3.指挥：使用指令标示、打出领导牌或放弃指挥（双方交替行动）

4.重组：判定状态、计分、检查胜利条件，弃多余资源，恢复士气（双方同时执行）



整个游戏场景相当壮观和开阔，两军对垒的气势十足

走好战场上的每一步

虽然看起来每场战役的轮数不多，但每轮需要玩家仔细斟酌行动计划，并对对手的行动做出反应。不同部队的移动力不同，而弓兵移动后不能射击。一个格只能容纳一支部队，其它部队不能进入或通过已有部队的格子。因此如何布置接敌路线和次序是玩家需要仔细筹划的。

在战斗环节，进攻部队需要检查到目标部队的视线和攻击范围。视线对于远距攻击部队十分重要。而近战部队也需要检查是否能攻击相邻格，如悬崖、河流等不可越过的地形。近战攻击将导致双方交界处放置交战标记。进攻方可以使用另一部队进攻同一目标，以实现侧翼攻击（可以选择重掷战斗骰）。如果交战状态下的一方要移动，则要先承受分离打击结果。部分部队受到攻击后还有反击的能力。而侧翼攻击不会受到反击。

《维斯特洛》的战斗骰使用8面骰，分别为3绿色盾牌、2蓝色盾牌、1红色盾牌、1旗帜、1勇气等符号。掷出对应目标部队等级颜色的盾牌则表示成功造成伤害。勇气结果在特定情况下会造成伤害。而掷出旗帜则目标部队被迫撤退。当将领所在部队均被消灭，且伤害点数达到或超过将领俘获指数，该将领将被俘。

对于《冰与火之歌》的爱好者，对于模型战棋的爱好者，赶快加入维斯特洛大陆的烽火中吧！

具体信息可参见英文官方网站 http://www.FantasyFlightGames.com 中文官方网站 http://www.Westeros.com.cn



上期已经由锅巴介绍了关于《三国智》最新补充包的特点，相信诸位已经萌发了许多新战术，而今天锅巴则大胆的抛砖引玉介绍一些锅巴本人对于新补充包的认识，让大家对于新卡组能够更加了然于胸。毋庸置疑，补三的战术特点之一就在于游戏流程加快IAS（Increase Attack Speed），这样特点主要来源于四个方面：首先，由于纯系兵权将领的大增，纯系兵权战术势必会盛行，该类战术本身将会对IAS做出巨大贡献。其次，虎符的使用可以大大加快将领的上场。再次，检索卡组方式的多样也带来了战术成形的加速。最后，加速摸牌的补充也会对IAS产生正面影响。

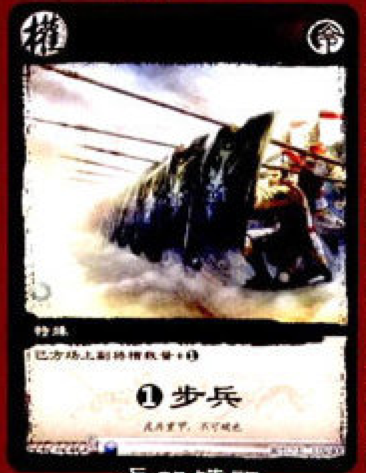
三国智《戟殁黄沙》新战术展望

具体而言，锅巴认为在新作中有这样几种好玩战术可以尝试：

DPS（Damage Per Second）流

这种流派的思路在于提高每回合的攻击输出，迅速击垮对手，可以考虑的思路主要有两条：

第一、通过扩槽兵权提升副将的数量，通过特殊兵权迅速实现副将位的填充，从而实现高的DPS；



兵权特殊

第二、通过提升某一名将领的攻击力，从而实现DPS，下面以孙策为例，进入准备流程后先使用谋略无计可施或者机关算尽，孙策的原始攻击值为4，装备丧心石后为6，主将位为8，谋略声东击西、孤注一掷和舍生取义之后，攻击值为11，然后使用谋略出奇制胜，故技重施＋出奇制胜，孙策可以进攻本回合可以进攻3次，合计攻击输出为29，如果配合荀彧和郭嘉（郭嘉可增加孙策1点智力，则孙策攻击力可达12）的话，攻击输出就很可观了。由于孙策具有天人的禀赋（不能被攻击力比自己低的将领防守），在孙策11攻的前提下，这种攻击基本是无解的。当然，玩家也可以考虑张角＋望风烧劫＋丧心石的方式来实现DPS。

猥琐流

由于HR方式的增加，玩家可以考虑通过猥琐的方式来耗尽对手的牌库，从而取得胜利。假设己方主将为夏侯惇、军师为张角，副将槽有5个黄巾军，发动事件黄巾投诚，配合谋略耕耘、粳稻丰积，每回合的恢复HP的数量为8，使用 粳稻丰积时为22。这时候夏侯惇装备武器，管亥装备太平要术，张角装备燕尾牌，一般对手不敢轻易攻击，如果遇到攻击，完全可以忽视，配合大雾迷天、止戈为武、息事宁人等谋略延缓对手，利用每回合HR速率取胜！

DD流

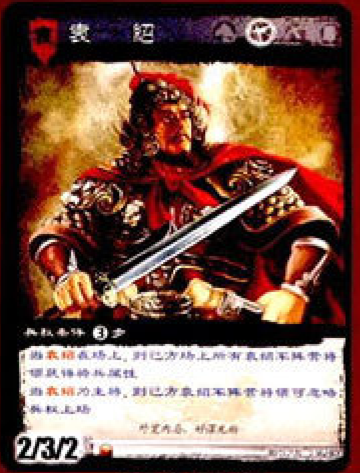


袁氏田丰

DD流的核心在于不依赖高攻将领，而依靠DD直接取胜。下面锅巴以蔡琰为例说明DD流，蔡琰上场对方需要支付5粮，这是DD，然后王美人上场，让蔡琰返回我方手牌，再用蔡琰，10粮，旱极而蝗，15粮，奇袭乌巢，20粮，重施故技＋旱极而蝗，25粮，断敌粮道，27粮，监守自盗（只要对方场上存在一名将领，因为此时我方蔡琰在对方场上）之后解决战斗。

斩首流

竞技规则中对主将阵亡做出了新的规定，主将阵亡虽然不会造成己方突然死亡，但在游戏中却不能再次上主将，因此保护己方主将的同时破坏对方主将就能在游戏中取得攻击输出的优势。本作中弓系将领的辅助效果、翻转效果和PI的引入都在很大程度上使得主将有可能瞬间死亡。以4血刀盾属性将领装备燕尾盾后，其处于主将位时生命值为8，此时如果对方盖放黄祖、曹性、李儒，并在一回合内翻转，已经能够对主将造成7点伤害，此时如果配合暗箭难防、三军夺气、疫病蔓延，或者让田丰上场，均可以让主将直接死亡。



蓝色袁绍

破牌流

通常玩家的思路是希望通过尽量通过实现本方战术来取得胜利，也就是强调DPS,DD等，但是破牌流的思路核心就是破坏对方战术（这在其他战术中通常是第二位的）。原作中的破牌主要是通过蒯越＋成事在天＋了如指掌＋募兵，让别人收回兵权，同时还有离间计、竭泽而渔、两败俱伤、民不聊生等方式让对方舍弃卡牌（IMBA的细作不论），由于前作中许多战术都以某个将领或者某个谋略为核心，因此这种破牌流就能够使得对方战术根本无法实现，从而实现胜利。本作中破牌流又增加了三个利器——周瑜、生灵涂炭和挟天子以令诸侯，试想看到对方手中有8张牌时，募兵，上周瑜，对方就得舍弃多余的牌，周瑜配合蒯越，再利用谋略成事在天，让对手兵权回收牌（这个时候兵权通常有将近10张），那么就意味着对手下回合至少要舍弃许多卡牌，另外蒯越＋生灵涂炭＋竭泽而渔，而能在很大程度上杀伤对手，可见合理利用破牌的战术，能够使得对方战术无法成形，从而只能坐以待毙。



放松娱乐 轻松桌游

——休闲小桌游介绍

古战阵(Battle Line)

两人间轻松简单的娱乐





游戏人数：2
适合人群：喜欢思考推理的玩家
游戏时间：约30分钟

古战阵是德国著名桌游设计师Reiner Knizia（中文名：倪睿南）设计的经典2人小游戏。这款游戏秉承了他一贯的规则简单、上手快，但耐玩又有策略深度的特点。

游戏的基本玩法粗看类似于扑克的梭哈，就是互相比大小。但一旦玩起来，你会发现这里面学问不少，最大的一个学问在于“风险管理”。游戏中你需要随时分析自己的哪几条战线最可能赢，哪些最可能输，可以赢的战线如何保持威慑状态，哪些则要早些放弃；哪些战线先发制人打出大牌型，哪些战线需要后发制人，先让对方出手等等。可以说，这个游戏玩的好不好，可以直接看出一个人对机会和风险的平衡能力。

另外这个游戏中还有一些可以改变战局的“战术卡”，一张突如其来的战术卡，可以直接打碎对手的计划，但摸太多战术卡会使你缺少可以打的普通卡牌，所以这又是你需要进行风险管理的地方。

淘宝链接：http://item.taobao.com/item.htm?id=3960661385

货栈城(The Speicherstadt)

我就是一个坏人！



游戏人数：2-5
游戏时间：约45分钟
适合人群：喜欢中等策略游戏的玩家

货栈城是德国汉堡附近的一座独特的仓储与货运区域，这里密集的装货运河和桥梁迅速发展成为世界上最大的香料，咖啡和地毯的终端网络。

货栈城是2010年的一款新游戏，已经得到了今年许多重要游戏奖项的提名。在这个游戏中，你将扮演货栈城里的批发商人，通过派出你的工人去购买船货并完成订单获取最大利益。

游戏中最大的一个新奇之处在于一种特别的“排队”购货机制。简单说就是大家都可以派工人去排队买一样东西，但货只有一个，排在最前的自然有机会第一个买，但售价跟排队人数是相关的，每多1人就涨1块钱。这样排在前面的人就会因为太贵而不得不退出，退出后，下一个工人就可以省1元钱去买。因此，你什么时候派人过去买就是一个很有意思的问题了，派的早成本高，派晚了，就可能买不到。实战中发现有时为了自己买到商品，连续派工人买同一样东西也是必要的，目的就为抬抬前面的人成本……坏人游戏，但气氛绝对会很热烈。

淘宝链接：http://item.taobao.com/item.htm?id=7550653139

龙的午餐(Drakon)

DND也可以很休闲



游戏人数：2-6
游戏时间：约40分钟
适合人群：DND和轻度冒险游戏爱好者

龙与地下城规则（Dungeon and Dragon，简称DND）是许多著名电脑角色扮演游戏的模板，但你知道其实它是起源于名为“龙与地下城”的桌面角色扮演游戏吗？龙与地下城系列游戏，无论在电脑游戏还是桌面游戏中，都有庞大的粉丝群，但也有很多人困扰于多数DND游戏所需时间太长，且规则繁复难以入门。

而“龙的午餐”这款游戏，借鉴了DND的场景和很多设定，但把规则简化到极致，却仍然给玩家在地下城冒险的代入感，难怪有人称其为“史上最轻量级”的DND游戏。如同多数角色扮演游戏一样，游戏中的人物和龙都配有一个小模型，模型控肯定会喜欢。

游戏的方式还是探索和抢宝，但同时要当心自己不要成为“龙的午餐”。幸运的是，即使被龙吃掉也不会退出游戏，只是再次回到游戏起点，谁先得到10枚金币就获胜。还可以进行2v2或者3v3的组队游戏模式，这样更讲究队友间配合，气氛更为热烈。

淘宝链接：http://item.taobao.com/item.htm?id=1559539801



没有什么不能高达的！
——高达主题餐厅：GUNDAM Cafe

针对动漫迷所实行的营销策略，日本公司万代（BANDAI）在东京秋叶原站电器街口前，开了一间机动战士高达的主题餐厅。店内除了有印有钢弹相关标志与图样的咖啡、糕点，还有以动画内容所命名的菜色，另外还有以钢弹做模的“钢弹烧”，对许多来秋叶原朝圣的动漫迷，似乎已成为了必经地标。顺道一提：连厕所都有是主角专用的……

这里的咖啡不简单

在GUNDAM Cafe里面的咖啡可不是一般的咖啡，要说有什么不一般，那就是因为这里的咖啡豆可是来自——查布罗。呃，话说难道当年基翁在南美就是在种咖啡豆吗！好吧至少在GUNDAM Cafe里是说在那里出产的，而咖啡的形象也不一般哦，你会在杯子里面看到可爱的“哈罗”形象。



高达是独一无二的

这间坐落于秋叶原的餐馆以白加红的V字天线作为标志，同时简洁的写上了“GUNDAM Cafe”的字样，不过仅仅是这样的装饰就迎来了无数前来吃饭的客人。不愧是在日本没有什么不可能的高达啊，看着门口的长队让人深切的感受到在日本高达可不仅仅是一部动画这么简单。而店内的装饰和食物也相当的具有“高达”情节，现在就让我们来看一看这家餐厅究竟有什么魅力吸引了这么多的客人。

我是高达、我还是食物

出击白色恶魔与赤色彗星

既然提到高达餐馆怎么可以不想说一下“那个”呢，而所谓的“那个”便是本餐馆的特色招牌套餐。这是两对套餐分别是高达系列的两位初代主角阿姆罗与夏亚的套餐，和动画中的印象几乎如此一致，钢弹的V字天线以及白色和红色和原著可谓十分神似，而夏亚的料理则是绝对不会错的红色、有角、三倍速，不知道是否制作的厨师也是以三倍的速度制作的呢？这两款稍加区别的料理除了米饭和面食的区别外，还分别有着机体和驾驶员的对应。



白色恶魔　赤色彗星

让人看了就想吃掉的“可能性之兽”

再来就是现在正播放的大热高达最新作中两款机体的料理了，利用料理的形状和颜色组合成的完美的机体形象，让人看了就有想要消灭掉的食欲。不过说起来为什么没有杰钢队长的机体形象料理啊。

機動戦士ガンダムUCメニュー

11:00～Last



可能性之兽

代表独角兽形象的料理，白色的本体与那个突起物可谓是完美勾勒出独角兽的头部相信，而料理本身似乎是蒸煮的鸡肉。



刹帝利

用卷起的卷心菜叶塑造的另一款机体形象也是在独角兽第一季登场的人气机体——刹帝利，不知道吃的是后会不会突然弹出颗粒状的某物作为浮游炮。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

“高达烧”可不是高达发烧的意思

相信大家一定知道日本的“鲷鱼烧”这是在日本十分人气的小吃，食物的外形类似于一条迷你的鲷鱼。而在本GUNDAM Cafe的特产则是相信马上就要打倒鲷鱼烧争夺人气小吃第一名的——“高达烧”。既然自称高达烧，那么不用说，其形象和高达类似，这个就是模仿初代高达制作的小吃，同时也是此店的特产，话说官方竟然还煞有介事的说有着高达烧有着原物1/144的 比例。



总想要在这里“方便”一下

虽然刚刚提到了食物现在再说这个未免有点捣蛋的意味，不过你实际看过之后一定会有就算一生一次也好想在GUNDAM Cafe里“方便”的感觉……（真的吗？）

厕所分为两种分别是写着“lady”的红色扎古形象的门和写着“lady”与“gentleman”的白色高达形象的门，为什么高达的那扇门谁都可以进还真是一个谜啊……

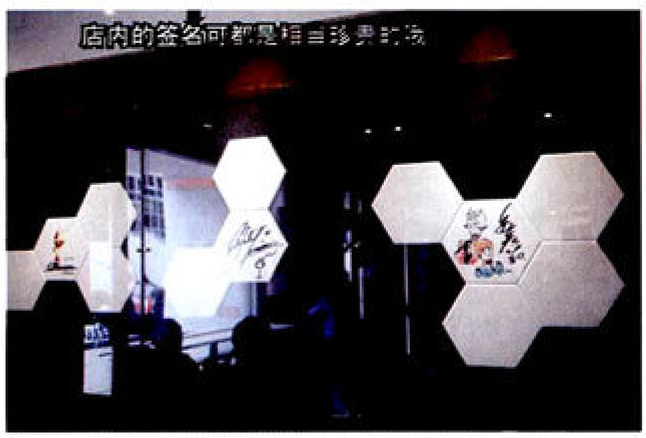


内部是扎古的印象，那个墙上的红色圆点可谓是神来一笔，话说这个只有“lady”可以看到里面的结构吗？


相比起扎古形象的房间，这个感觉普通了一点，话说都可以进难道不会发生什么问题吗……

探索高达的秘密


可爱的人气点心，哈罗的形象真是[illegible]看着就想要欺负一下，你真的要吃掉吗？“哈罗、哈罗”


店内的签名可都是相当珍贵的哦


店内的装饰自然少不了高达的形象，“高达飞向宇宙！”


飞翼高达的模型，[illegible]


所有料理都有基翁和联邦的标志，某个家伙的专用料理还有一个角


[illegible]



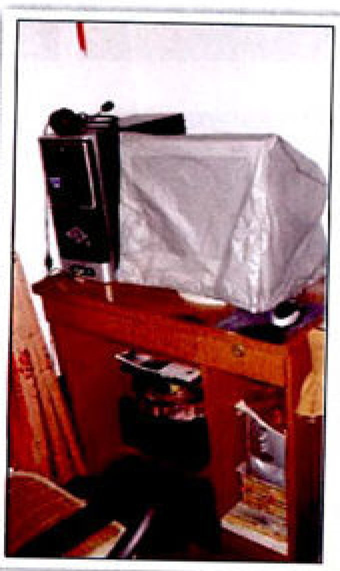

[illegible]“查布罗”的咖啡[illegible]



介绍+自白：

我就是这样走上小编之路的

嗯，自我介绍……其实P羊在电攻编辑部也不算什么生面孔了，不管怎么讲，我好歹在杂志上露过几次小脸。所以当SKY大叫我介绍下自己的时候，P羊的脑海里居然自动播放起古装剧中县太老爷提审人犯的情景。（县太老爷：“哇呀呀呀！下面所跪何人？作何营生？所犯何事？还不与本官从实招来？”）。其实，这些问题难道大家不都心知肚明吗？（突然感到身后有股阴冷的视线。）好吧好吧，看来过去坦白的不够彻底，这次还得来个“竹筒倒豆子”，知无不言言无不尽了。



无论是玩游戏、码字还是画图都少不了的装备（咳，就是那么朴素的装备……）



过去买的压感笔，现在成箱底之物了。

鉴于P羊是个思维能从针头跳跃到航空母舰的跑题“砖家”，我还是决定缩小介绍的范围，老实交代下自己是怎么会成为电攻一员的，没准也正投各位看官的喜好。

说起来，P羊毕业时的第一份工作也和游戏有关，甚至差一点就在游戏公司任职GM了。这主要和当时的环境有关。那几年的毕业生出乎寻常的多，大部分企业的应聘要求偏偏都要两年工作经验的前提。而这段期间，只有游戏行业才刚刚起步，而且对毕业生的需求量很大。现在想想，还好当时虽然进了游戏公司，但最终还是和GM失之交臂成了游戏公司的论坛版主。

说起来，小P羊这个笔名也是拜玩家所赐才有的。那时的论坛版主兼有着玩家视作GM的尴尬。于是乎，凡是游戏运营中出现任何令人不快的情况，我们这些第一线的斑猪就要顶着被人口诛笔伐的压力，去安抚玩家们受伤的心灵。可能当时的语气颇为幼稚，碰巧本人又是山羊座。结果就闹出了个小P羊的名号，小P孩+羊吗。



读书时收集了一抽屉“宝贝”，那张《炼金术师艾利》就是自己练摊那会画的……

本来照P羊当时所想，那就是先获得两年就业经验，再朝自己喜欢的工作跳槽。然而，事情最后并没有走向自己所想的那个方向。（原本自己想从事动漫相关的工作，大学时还在上海办的动漫展上练过摊，卖过自己绘制的同人钥匙扣。）我被委以了游戏文案的工作。由于自己在性子上又有点随遇而安的态度，就开始了不堪回首的文案生涯。

说起来，我现在碰到被老师和领导略一敲打便撂挑子的人，会下意识地笑而不语。当时P羊被敲打的遭遇要是落到那些人身上，不知道会有什么样的闹剧。你可能想像不到一篇文稿在Email中经过三、四个部门如同三科会审一样的鉴定。还有，电子稿被打印出来，端到领导面前被圈红、挨批更是家常便饭。是的，错别字什么的问题姑且不提、陈词滥调、在形容词中出现了竞争公司的字眼（诸如用到“盛大”、“传奇”酱紫的形容词）等等都免不了一顿敲打。现在想想，也感谢被上司敲打的那一年。不经过这样的操练，P羊任文字编辑一职可能不会那么顺手。



对P羊这样的懒惰鬼而言，宠物只有乌龟这种可以饥一顿饱一顿的物种。

对于还没有毕业的各位同学们，这里得说，真正上了工作岗位后，做的事情是非常杂的，文案也需要兼职媒介、网站内容维护的工作，甚至DreamWeaver、Flash、Photoshop、Office办公软件都要会一点。而正是因为兼任媒介一职，才让P羊得以认识阿汤叔，从电攻的一名作者最后提升为电攻的一名小编。所以，多学点应用程序，在自己能够承受的范围内，多试着做点事情对自己的职场还是很有帮助的。

我想我就介绍自己这么多了，也许有人会问最后为何会放弃游戏行当，我只能说，有时候你不得不拒绝一些事情（诸如不合理的制度、怪异的工作氛围）。话说，不知不觉就把自我介绍搞成了职场经验谈，还真是……咳咳，这个大家多担待吧。



我题你说

本期话题

灾变和巫妖，你哪头的？

这次暴雪没有食言，说是12月发行第三部资料片《大灾变》，还真在近期提供了数字客户端的售卖和下载，台服再一次同步美服，看着一堆堆的新种族、新副本和新系统信息，魔兽老玩家们是否已经心动？你们是继续呆在北极还是回到地球？来聊聊如何选择这条魔兽的分岔路口。

参与方式

回函卡

如果你想要表达的内容不是特别长，请直接填写在回函卡上吧。

来信

如果你有许多话语相对我们说，请用来信的方式与我们联系。（地址见回函）

收听sky腾讯微博

打开你的腾讯微博，搜索“电攻死盖”。

电攻死盖 搜索

玩交QQ群 36013921

上期话题

《仙剑五》有搞头否？

沙发：新浪微博

说真的，第一眼看很失望啊，这主角怎样还有这么多人喜欢？难道我过时了，老了。作为一个由仙1追到现在的老仙迷，我对这个主角真的很失望啊。

椅子：QQ微博

姜云帆、唐雨柔怎么这么花俏啊，不是说会根据玩家的意见改吗？怎么这么久了也没动静，对人设失望。

板凳：上海·曹杨

看到很多论坛说《仙剑五》这不好，那不好，有本事你们去做去，你们画出来的主角就好看，你们做出来的游戏就好，批判事物前先看看自己又没有那点水准。

地板：河北·冯琪

拜托北软，千万不要把仙剑毁掉！别重蹈仙二覆辙，这次不会再有上软来挽回口碑了。

六楼：广东·唐宏伟

古剑就是最好的例子，翻山倒海的宣传，结果出来一个杯具。我还花大价钱去买正版呢，结果被骗了。

七楼：甘肃·李善平

怎么看都像是非主流，我追了仙剑很多年了，觉得仙剑四最好，人设我想没有办法超越仙剑四了，只能期待剧情了。

月度人物 每信必回

山西太原·无名

我说sky哥，回了这么多信怎么一个奖品也不给，你们要是再不给我，我就开始要扣你们工资了，别以为我管不着你们的工资，但我可以给你们挑错别字。

★sky老师

以后请叫老师，哥啊姐的太俗。我倒是想给你寄奖品，但你连个名字也不给，你叫我寄给谁。

长沙·李俊

最后我提两个小小的建议：①.扩大《星际2》，扩大《星际2》……让《星际2》的版面扩大再扩大……；②再见一些《古剑奇谭》吧，毕竟中国人做个单机太困难（想到仙剑4我就想哭），多多支持一下。等明年上大学的时候砸了家里那台286，换台高级电脑我一定要买正版的《古剑》，现在买我就活不到明年了，而且买过来家里电脑也跑不起来。

我现在玩不到《星际争霸2》，只能对着杂志YY，一直忍着，我多想拥有《星际2》啊。所以，星际攻略版我一定会买的！

★贪睡猫

恩，某猫可以强烈的感受到你是一名国产RPG的忠实FANS，就像你说的在现在的环境下做一部国产单机游戏，真的可以说是要有多不容易就有多不容易，用什么样的形容词都不为过。所以当有玩家寄过来关于《古剑 奇谭》的感想以及讨论热点的时候，杂志上都会刊登，请随时关注。话说，等你换电脑的时候相信《仙剑5》应该也出了吧，到时相信你又可以幸福一段时间了，同时也请注意本杂志对于《仙剑5》的各方面报道哦。

至于你对《星际2》的思念，某猫也是感同身受，当年某猫也是对着一堆游戏只能靠看介绍和攻略来一解相思之苦，所以这本书一定会是和你同样的玩不到《星际2》沦落人，上厕所那啥时和暖被窝那啥时的YY神器。再次做一下广告，“看了此书后你打星际是九死一生，不看那就是十死无生”！

河北·张帅



★咖啡

冒昧的问一句：画中的这货……是你自画像吗？

江西宜春·li_snake

我觉得《电攻》可以像《最动漫》那样，书里夹带一两张光盘，里面可以是游戏，动漫这之类的，那样就算再涨价，我们也会壮士断腕的。

大尾巴狼

现今的时代，计算机已经基本普及了，网络也发展迅速，读者其实可以通过各种各样的渠道来看到自己想看的动漫，玩到自己想玩的游戏，杂志所要做的是将好游戏介绍给大家，所以光盘中收录动漫和游戏并不是最必要的，毕竟看我们杂志的读者都是学生或者刚刚毕业不久的工作者，没有必要为了通过其他方法能够得到的东西来增加大家的生活成本。

淮南·仲大伟

第一次给电攻写信，首先向朱朱姐问声好，偶在2009年买2月刊和3月刊，此后竟忘了一年没买电攻，今年第一次买电攻是10月份的上半月刊，偶一直臣服于朱朱姐的门下，俺一直较喜欢WOW，给我的第一印象是：这是不是单机游戏，画面太好。

朱朱姐

我觉得WOW也是我逐渐成熟的见证啊！两年前，有读者问我是不是喜欢WOW，我告诉他“这么垃圾的游戏我怎么会喜欢”；一年前，另一个读者问我是不是喜欢WOW，我告诉他“我没有那么多个小时沉迷于副本之中”；半年前，一位不开眼的同学问我是不是喜欢WOW，我告诉他“电攻玩魔兽的已经够多了，不差我一个”……你瞧，我态度越来越好了，这位同学，我不玩魔兽的，真的，从来不玩……

上海市·李博尧



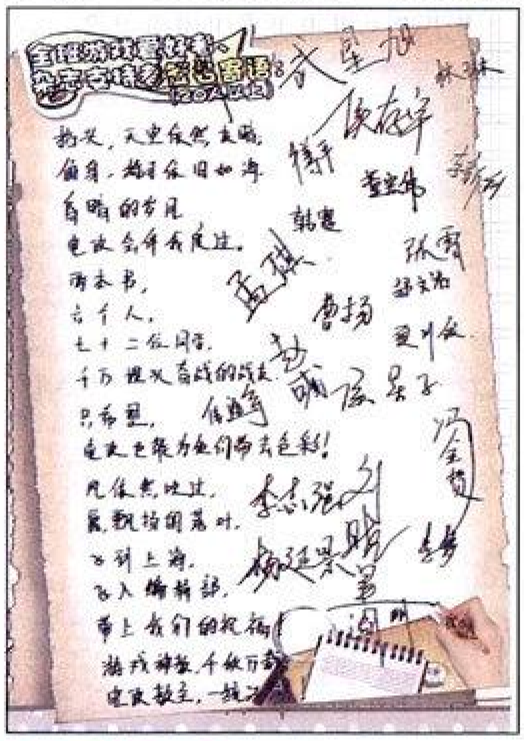
小编们，有些日子没有写信了，又是我，李博尧，这次来信是要问阿汤叔两个问题，一是为什么我买的星际2游戏包装盒和你给的截然不同，安装完以后，只要装一个游戏管家就能玩单机关卡了。总之我已经附上照片一张，大叔帮我看看？二是《使命召唤7：黑色行动》的攻略会在杂志上刊登吗？我十分期待，已经等不及要体验游戏啦！

阿汤叔

本月我拆开的第一封信就是你，记得我上期回的一封信也是你，你和本大叔可真有缘分啊，只可惜你是男人……啊咳，邪恶一下……对于你买的游戏和寄来的照片，经过大叔的鉴定后确定一定以及肯定这是“伪证版”！无论你是不是故意的大叔都要批评你！看书又不认真的是不？买来多少钱？10块、20块？不能网上对战有啥用？罢了，罢了，记得等国内简体中文版发布补买吧！关于“COD7：Black Ops”，做强打攻略是必需的！从2代开始，《使命召唤》系列一直都是编辑部的强项！在这里大叔向你承诺，攻略一定是小编版的，至于是大叔版或是肥龙版还是sky版，我们还在激烈讨论中，正版游戏发布后，就可见分晓！

河北张家口市桥西区正博高级中学高三20班

参加“电攻进我班”的集体签名创作



sky

好诗好诗，好意境好意境。不知道这首诗是一个人做的还是全班集体创作，希望你们几十位壮士以后还能多投稿多露脸。

咖啡

不仅诗写得好，签名也很给力！面对这么写霸气的签名，我暗暗羞愧……咱已经不太会写字了。

江苏·梅志强



sky

从画中就能看出小梅同学是一个有钱的孩子，从红白机到XBOX或PS再到现在的电脑游戏，每一个游戏时代都经历了。而且暴力倾向严重，在这三个游戏时代里，始终在玩一个游戏——格斗。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



达人回帖

有种你能问倒我们

Q 《质量效应》画面太黑，路都看不清楚，亮度以经开到最高了。远远的看是正常但一走近四周就变暗了。

显卡驱动问题，到玩家所用显卡的厂牌的官方网站是去更新最新驱动，或者安装驱动精灵，随时保持自己的显卡驱动在最新状态。

Q 《战地2142》为什么打了免CD补丁还是进不了啊，急急急啊！

显卡的配置没有达到最低游戏要求，随着现在成为硬件杀手的游戏越来越多，很多玩家的电脑都需要更新换代。如果玩家真想玩这款游戏，可以去电脑商城购买一块好点的显卡换上。

Q 《极度恐慌2》小弟今日安装此款游戏，下载某网站的中文免安装绿色简体中文整合版，解压后游戏大小14.6GB，运行游戏之时，出现黑屏，然后“叮”的一声出现一个提示内存错误的对话框，之后退出游戏。我的电脑运行《使命召唤6》跟《极品飞车13》、《鹰击长空》均无任何问题，按照提示更新了dx9和游戏里德两个安装程序，更新了显卡驱动还是不行。

可能是由于玩家的机器没有安装.netVC运行库，导致游戏无法正常运行，玩家可以在一些游戏网站上找到此运行库的下载包。

Q CPU：AMD PhenomⅡX6 1090T 内存：金士顿 4GB DDR3 1333 骇客神条套装 显卡：技嘉 GV-N4600C-1GI 主板：技嘉 GA-880GA-UD3H 电源：酷冷至尊 GX750W 请问，这个配置能流畅运行《孤岛危机：弹头》和《侠盗猎车手4》及其资料片吗？（打开全部特效，1280*1024分辨率，8xAA，曲面细分（若有）为普通）

不能，若要特效全开，搞分辨率，显卡的配置稍低，造成水桶效应，拖累整个系统。

Q 我的《暗黑血统》打不开！我下的是9.77G硬盘版的，打开以后提示：Darksiderspc.exe应用程序错误
该内存不能为"written"

游戏破解不完全造成的错误，玩家可以到网上看看有没有新的破解补丁放出，如果没有，试试看把Darksiderspc.exe此文件的属性中兼容性改为WINDOWS98。

Q 我是从迅雷上下的2.86G的《光环》，好的时候可以70fps流畅运行5至八分钟，过后就开始卡，要不就是进入剧情后就开始卡了，恨啊！！！显卡垂直同步开了显卡驱动是09年底的6.14.11.9562 PZ 5200+ 9600GT 1G版 2G内存。

配置是足够了，估计是机身散热问题，这个游戏对应这个配置会使得一些硬件大量发热，在没有办法通过替换硬件解决散热的问题之前，玩家可以把机箱盖卸下来，保证最大程度的散热。

Q fmodex.dll 到底是个什么玩意儿啊？启动游戏时，无法进行，显示的大意是：没有找到fmodex.dll，因此应用程序无法启动，重新安装可能会解决问题。

fmodex.dll是动态链接库文件，去大点的软件网站上寻找这个文件的下载链接，很多病毒会把自己伪装成此文件。

Q 最近不知怎么的虚拟光驱总载入不了镜像显示的都是windows不能从此盘读取。此盘可能已经损坏，或者使用的格式与windows不兼容。测试过的镜像有《模拟城市》豪华版的《文明5》，《FIFA足球经理11》都不知道怎么解决。

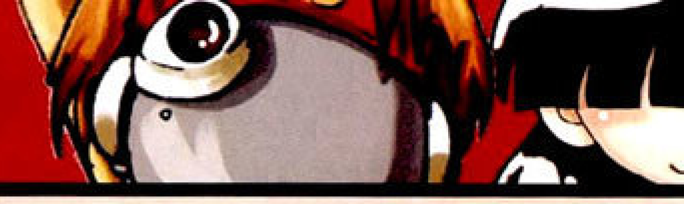
可能是虚拟光驱软件版本太低，推荐使用DAEMON Tools Lite 4.35.6

Q 显卡：NVIDIA GeForce 9800、GT（G92）这样的显卡能玩《古剑奇谭》么？驱动都是最新的，把所有效果都关了，分辨率都是最低的，刚全盘杀毒，但是就是一到战斗画面的时候，就黑屏，而且是无信号的那种，怎么回事啊？

这样的显卡足够运行《古剑奇谭》游戏，到了战斗画面就黑屏可能是玩家电源输出不够，很多玩家都很注重显卡，主板，CPU的大件配置，而忽视电源这种小件的质量，一款杂牌的电源可能根本达不到标配的电压输出，导致全机运行在低电压上，而在运行一些大型游戏时，这样的电源就会导致部分的原件缺电。

Q 启动游戏提示directx9.0c error什么原因？

如果是正确的安装directx9.0c，那么就是你的主板驱动不正常，去安装你买电脑时附送的光盘里所提供的驱动，并更新到最新，如果遗失了那张光盘，可以到主板的官网上去下载最新的驱动。避免在其他网站上下载使用驱动，一是可能会携带病毒，二是可能是其他的驱动，虽然玩家可以安装，但并不能发挥最好的机能。



电攻侦探社

蘑菇中毒事件

快到中午1点的时候，先是120急救车呼啸而至停在3单元楼下，围观群众正议论纷纷，半小时后，再是110警车呼啸而至停在3单元楼下，又过了一会儿，楼里抬出一担架，白布下头的好像是个年轻姑娘。路人互相眼神示意，知道准没好事，纷纷作鸟兽散。

死者 黄月英

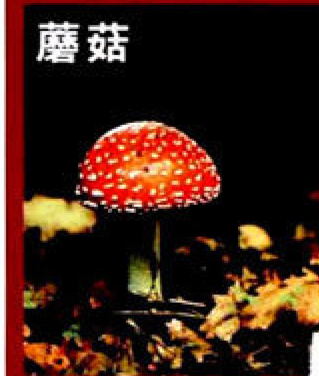
是这家人的保姆，主要照顾老人刘备，饭菜都是自己做的。



死因 吃了有毒的蘑菇，中毒而死

证据

蘑菇



蘑菇肉片里面确实检出毒素，含量很大。蘑菇是黄月英和男朋友诸葛亮回老家时采的。

遗嘱

刘备立下遗嘱，等死后这房子就送给黄月英。



嫌疑人：刘备



证词：年纪大了需要人来照顾，中午和死者吃了同样的饭菜，但没有什么事。

嫌疑人：诸葛亮

黄月英的男朋友，也是遗嘱的公证人。



证词：公证之前还不认识黄月英，案发前两天，诸葛亮除了去上班就是呆在家里打游戏，室友可以证明。

嫌疑人：关羽

刘备的二弟



证词：事发当日曾来过刘备家送酒，放下就和朋友打牌去了。

嫌疑人：张飞

刘备的三弟



证词：早上我来过，昨天中午我逛街，经过这儿的时候突然下雨了，正好碰到黄月英从她老家回来，我就跟她借了把伞。今早我去公司加班，顺便来还给她，我来的时候他们刚洗好菜，还没开始烧饭呢。

问题：凶手是谁？投毒是如何进行的？

看图说话



你能从图里看出点什么？



搞笑漫画

星际争霸2　作者：田品吕口

精英中的精英



星际争霸2　作者：田品吕口

泰科斯的怨念



魔兽世界　作者：田品吕口

滥竽充数



魔兽世界　作者：田品吕口

鲜血与邪恶



中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说

封号事件



导演：　脚本：　制片：　茶水提供：
绘制：　冻土　愚人　肖雨尘
会飞的鱼

未完待续

星际争霸2 官方攻略本

官方权威
三大种族全资料

经典珍藏
跨页版卫星地图攻略

精彩剪辑
游戏介绍体验光盘

更有随刊附赠
2011年台历
对战热门地图册
由菜鸟变高手必备法宝



2010年电攻增刊系列
隆重登场

现在购买更可获得
ChinaJoy版
电攻集章典藏版
含所有小编盖章
数量有限，预定速从哦！

STARCRAFT
星海争霸 自由之翼

网购、邮购预定价
38元 免邮费

邮购办法： 去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《星际2官方攻略本》
汇款地址： 上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码： 200233 **征询电话：** 021-64856122-288
网上购买地址： shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

全国各大中城市书店、书报亭均有出售

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信